NADAL PODĄŻAMY
TAM, GDZIE INNYM
SIĘ NIE CHCE!

Nadal podążamy tam, gdzie innym się nie chce!

© Tomasz Stępiński, Paweł Jezierski

Nadal podążamy tam, gdzie innym się nie chce!

© Klub Miłośników Fantastyki „Sagitta”

Teksty: Marcin Osuch, Melodia Orzelska, Artur „Bazyli” Łukasiewicz, Tomasz „Kudłaty” Tomczyk, Robert Wolniak, Paweł „Padre” Jezierski, Wojciech „Malarz” Kawalec, Sławomir „Bombadil” Miklas, Tomasz „Kruszon” Stępiński, Mariusz „Mario” Górski, Igor Banaszczyk

Komiks (scenariusz i rysunki): Paweł Gierczak

Grafika na okładce wygenerowana Midjourneyem. Prompt: Tomasz Stępiński

Redakcja i korekta: Paweł Jezierski

Kopiowanie i upowszechnianie tylko za zgodą autorów

Zajrzyj na kmfsagitta.pl!

ISBN 978-83-968312-9-3

© Tomasz Stępiński, Paweł Jezierski

NADAL PODĄŻAMY TAM, GDZIE INNYM SIĘ NIE CHCE!

DZIESIĘĆ LAT "SAGITTY"

SIERADZ 2025

© Tomasz Stępiński, Paweł Jezierski

WSTĘP

12 marca 2015 roku zaczął działać Klub Miłośników Fantastyki „Sagitta”. Historia Klubu została całkiem dobrze opisana w naszej publikacji okolicznościowej „Fandom nad Wartą”. Na blogu kmfsagitta.pl również znajdują się materiały (wpisy i nagrania) przybliżające działalność klubową. Zastanawiając się nad formą upamiętnienia zacnej rocznicy stwierdziliśmy, że zrobimy inaczej, czyli... podobnie.

Trochę tekstów, trochę grafik i na pewno coś wyjdzie! Nie będzie to artbook, nie będzie to kronika, będzie za to publikacja, którą powinno się miło przeglądać i nie zmęczycie się natłokiem literek ustawionych regularnie - jak rapował poeta Krzysztof Kleszcz – „te literki w rządki i słaba grafika”! Przeczytacie o filmie, komiksie, literaturze, popkulturowych „dopalaczach”, grach, muzyce. Są również opowiadania i komiks.

Co do samego Klubu - były momenty dobre, wspaniałe i kiepskie. W 2020 roku po naszych piątych urodzinach przenieśliśmy się do Internetu. Po czym powstała „Stacja Sagitta”, „Wywiad ze Smokiem”, międzynarodowe spotkania (Rosja, USA, Słowacja), publikacje. Powstał kanał Discord i Kanał Miłośników Fantastyki na Youtubie.

Tak minęło dziesięć lat naszej działalności i misji promowania oraz popularyzowania fantastyki, filmu, gier, komiksów, mangi, szeroko pojętej popkultury. To było, jest i będzie nasze hobby. Mieliśmy wielu gości z gamedevu, pisarzy, blogerów, twórców, rysowników, dziennikarzy, pozytywnie zakręconych zajawkowiczów, ludzi fandomu, którym dziękujemy za te dziesięć lat! Uczestniczyliśmy w projektach, konwentach, przeprowadzaliśmy konkursy, wywiady, recenzowaliśmy, tworzyliśmy wystawy, nawiązywaliśmy nowe znajomości, rozwijamy klubową biblioteczkę. Dziękujemy naszym prelegentom z Klubu Miłośników Fantastyki „Sagitta” i zaprzyjaźnionych organizacji oraz ludziom (i innym formom życia), którzy nas wspierali i byli przez te lata, ponieważ wszyscy jesteśmy **Sagittarianami**!

Nadal podążamy tam, gdzie innym się nie chce!

Tomasz „Kruszon” Stępiński

Paweł „Padre” Jezierski

© Tomasz Stępiński, Paweł Jezierski

MARCIN OSUCH - PRZYPADKOWY SCENARZYSTA TO DOBRY SCENARZYSTA

Magazyn „Relax” miał być naszym, polskim oknem na komiksowy świat. Miała być golizna, przygoda, kosmos, humor. Z tym pierwszym wyszło średnio, w sumie był jeden kadr z nagimi postaciami („Spotkanie” Polcha i Siwanowicza), pozostałe przypadki ocenzurowano („Pan Paparura i pies Aj” Christy i węgierska „Lana w kosmosie”). Jednak pozostałe założenia tematyczne czasopismo zrealizowało całkiem sprawnie.

Bardzo istotnym elementem budującym różnorodność tematyczną „Relaxu”, a jednocześnie silnie podbijającym jego atrakcyjność, były historie fantastycznonaukowe. Do klasyki polskiego komiksu weszły takie pozycje jak wspomniane już „Spotkanie” czy „Najdłuższa podróż”. W pamięci czytelników szczególne miejsce zajęły także opowieści science fiction, do których scenariusze napisał Stefan Weinfeld. Człowiek ten, popularyzator nauki, pisarz science fiction, był jednocześnie najbardziej płodnym autorem scenariuszy komiksowych w latach 70. i 80. ubiegłego wieku. Nie chcę tutaj prezentować całej jego kariery pisarskiej, w tej kwestii spokojnie mogę odesłać czytelników do, wydanej w zeszłym roku, książki „Stefan Weinfeld. Człowiek o stu twarzach” autorstwa Romana Weinfelda i Bartłomieja Kluski. Trzeba jednak wspomnieć, że to właśnie od komiksów fantastycznonaukowych zaczęła się przygoda Weinfelda z medium rysunkowym.

Stefan Weinfeld

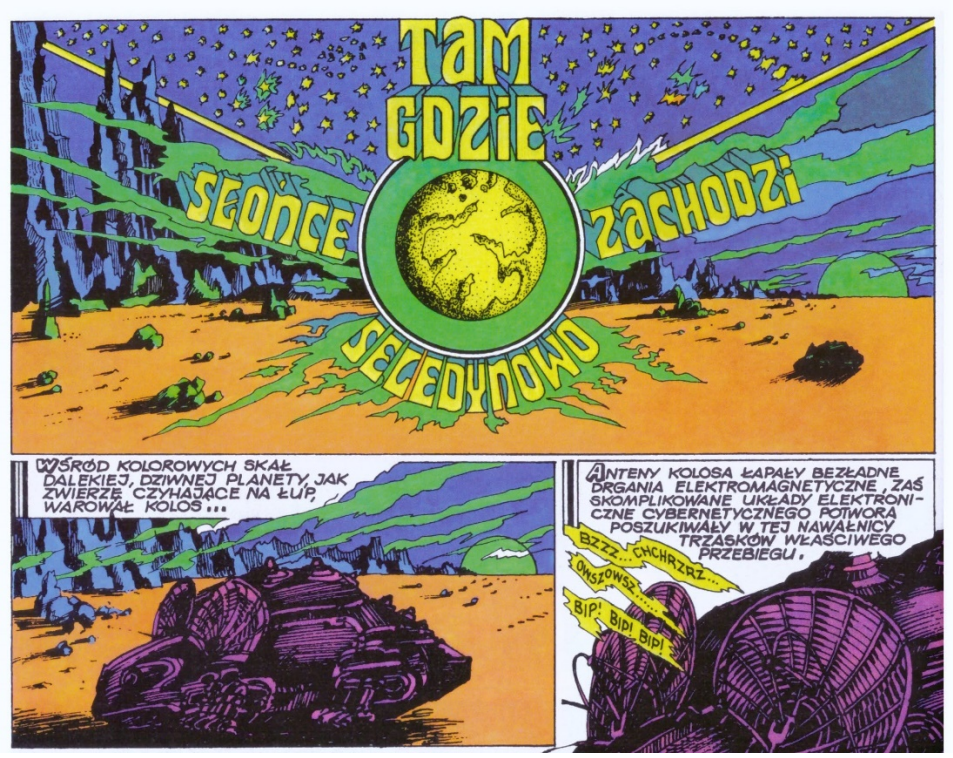
Tutaj muszę się podjąć rekonstrukcji wydarzeń, bo sam pisarz nie pozostawił w tej kwestii precyzyjnych informacji. W połowie lat 70., kiedy to Krajowa Agencja Wydawnicza przygotowywała swoje wielkie komiksowe uderzenie za pomocą wspomnianego „Relaxu" oraz „Alfy", pojawiło się zapotrzebowanie na ludzi umiejących robić komiks, zarówno od strony graficznej, jak i scenariuszowej. Stefan Weinfeld trafił do tej grupy przez zupełny przypadek. W tym czasie przygotowywał do druku zbiór swoich opowiadań fantastycznonaukowych „Władcy czasu" w ramach KAW-owskiej serii oznaczonej stylizowanym logo SF i dopiskiem „FANTAZJA – PRZYGODA – ROZRYWKA". Tak się akurat złożyło, że okładkę do tej pozycji przygotowywać miał Waldemar Andrzejewski. Wszystko wskazuje na to, że Andrzejewski wiedząc, iż KAW poszukuje ciekawych scenariuszy, czy to do „ALFY", czy to do „Relaxu", przeczytawszy opowiadania Weinfelda (skoro miał przygotować okładkę, to musiał zapoznać się z zawartością), uznał, że jest to ciekawy materiał na komiks i zasugerował pisarzowi opracowanie scenariusza. Weinfeld, jak do wszystkich spraw zawodowych, podszedł do tematu poważnie. Zapoznał się z zasadami tworzenia scenariuszy, z samym medium komiksowym i rozpoczął pracę.

Na pierwszy ogień poszło opowiadanie „Tam, gdzie słońce zachodzi seledynowo". To dosyć prosty, może nawet naiwny tekst o kosmicznym robocie medycznym, który udziela pomocy astronaucie na odległej planecie. Rzecz została opublikowana w jedenastym numerze „Relaxu" (październik 1977) i być może nie zapadłaby mocno w pamięć czytelnikom, gdyby nie niezwykle sugestywne rysunki Waldemara Andrzejewskiego, tego samego, który wyszedł z propozycją napisania scenariusza.

Najwidoczniej praca z medium komiksowym przypadła Weinfeldowi do gustu, bo wkrótce pojawiły się kolejne utwory z jego scenariuszem, nie tylko z gatunku science fiction. Z pewnością nie bez znaczenia był fakt, że stawki płacone za komiksy (zarówno scenariusze, jak i plansze) były bardzo atrakcyjne.

Zgodnie ze wspomnieniami syna Weinfelda zawartymi w książce „Stefan Weinfeld. Człowiek o stu twarzach", były to stawki zdecydowanie wyższe od tego, co otrzymywał pisarz za publikacje książkowe.

© Tomasz Stępiński, Paweł Jezierski



Tam, gdzie słońce zachodzi seledynowo (rys. Waldemar Andrzejewski)

Kolejny komiks fantastycznonaukowy ze scenariuszem Stefana Weinfelda, który ukazał się w „Relaxie” to cykl „Opowieści nie z tej ziemi”. Seria składa się z sześciu autonomicznych epizodów (publikowanych w numerach „Relaxu” od 12 do 17), a wprowadzają czytelnika do niej Olga Olgowa i Martyn Pietkiewicz, kosmiczni dziennikarze (ten drugi to debiutant w tej roli), zaproszeni na wspomniane na początku sympozjum. Obok wspomnianej pary, a może raczej przede wszystkim, na spotkanie zaproszeni zostali uczestnicy lotów myślowcami. Tutaj trzeba odpowiedzieć na bardzo istotne pytanie, czym jest myślowiec? Zgodnie z przedstawioną definicją jest to „ostateczny typ wehikułów kosmicznych” poruszający się z prędkością myśli. Przy czym w założeniu cyklu oznacza to, że prędkość podróży myślowcem jest tak wielka, że czas potrzebny na dotarcie do dowolnego punktu we Wszechświecie jest praktycznie pomijalny. Zgodnie z formułą sympozjum, prowadzący zaprasza kolejnych uczestników do przedstawienia swoich doświadczeń z wypraw myślowcami. Od razu można zadać sobie pytanie, czy słowo „wyprawa” jest właściwe. Z jednej strony były to podróże w dalekie i niezbadane obszary kosmosu, z drugiej ze względu na „pomijalny czas lotu

myślowcem” (jak opisał to jeden z myślonautów), bardziej przypominały wycieczki, gdyż praktycznie wszystkie trwały do kilku godzin.

Opowieści nie z tej ziemi (rys. Witold Parzydło)

Poszczególne epizody to kawałek bardzo dobrej fantastycznonaukowej roboty. Mnie najbardziej zapadły w pamięć ten z odkryciem źródła tajemniczego napoju oraz z planetą zamieszkałą przez szalone roboty. Nie mniej od samych opowieści, interesująco prezentuje się historia publikacji pierwowzoru literackiego. Według informacji otrzymanych od Romana Weinfelda w 1974 roku w Związku Radzieckim wydana została antologia „Симпозиум мыслелётчиков” (Sympozjum myślonautów). Tytułowe opowiadanie to właśnie literacki pierwowzór komiksu publikowanego w „Relaxie”. I wygląda na to, że adaptacja komiksowa wyprzedziła publikację polskiej wersji opowiadania, gdyż to ostatnie zostało wydane jako „Opowieści z innych galaktyk” dopiero w roku 1979 w antologii „Gość z głębin”. Bardzo możliwe, że za całe to „zamieszanie” odpowiedzialny był rosyjski tłumacz polskiej literatury Jewgienij Wajsbrot (1923-2006), specjalizujący się w tekstach fantastycznonaukowych. Tłumaczył on, obok prac Weinfelda także m.in. Stanisława Lema, Andrzeja Sapkowskiego, Krzysztofa Borunia, Janusza Zajdla, Konrada Fiałkowskiego. Zdarzało się wręcz, że niekiedy Wajsbrot naciskał na Weinfelda o przesyłanie kolejnych opowiadań, niezależnie od tego, czy zostały wydane w Polsce, czy nie. I na koniec tych międzynarodowych perypetii mała dygresja. Wychodzi na to, że ta sama historia miała aż trzy tytuły – „Sympozjum myślonautów”, „Opowieści nie z tej ziemi” oraz „Opowieści z innych galaktyk”. Przyzwyczailiśmy się do tego drugiego tytułu, ale pierwszy także brzmi nieźle.

A jak prezentuje się oryginał literacki w porównaniu z komiksową adaptacją? Z czego Weinfeld zrezygnował, czy może coś dodał? Po pierwsze, i chyba najbardziej widoczne, to dodał nową postać, a jest nią wspomniana na początku Olga Olgowa, która jest jedyną bohaterką kobiecą i być może właśnie dlatego pojawiła się w komiksie, aby wprowadzić pierwiastek żeński. Po drugie, zrezygnował z szerszej prezentacji świata, w którym odbywa się sympozjum. Owszem, jest to świat z przyszłości, ale elementem, z którego pisarz zrezygnował była długość życia ludzi. Pietkiewicz jest traktowany jako młody człowiek, bo ma, uwaga, ponad sto lat. Studia w normalnym trybie trwają kilkanaście lat i tak dalej. I chyba dobrze, że Weinfeld pominął ten wątek, bo w komiksie wniósłby on więcej zamieszania niż pożytku. Podstawowe jednak pytanie, które może przyjść do głowy osobie pamiętającej całą tę serię z „Relaxu", to czy w wersji książkowej wypraw było więcej. Otóż nie. Wypraw jest tyle samo i są one dokładnie takie same. Jedyna różnica polega na tym, że w książce tytuły poszczególnych odcinków zostały zastąpione numeracją w systemie binarnym.

„Opowieści nie z tej ziemi" to takie klasyczne hard science fiction w dobrym tego słowa znaczeniu i jednocześnie z delikatnym mrugnięciem oka. Lekko pokryły się patyną czasu, ale jest to szlachetna patyna i nie powinna przeszkadzać w lekturze nawet tym czytelnikom, którzy nie pamiętają Opowieści... z „Relaxu".

Trzeci komiks science fiction powstały do scenariusza Stefana Weinfelda to „Pojedynek", narysowany przez najbardziej utytułowanego polskiego rysownika – Grzegorza Rosińskiego. Podobnie jak poprzednie dwa utwory, także ten jest adaptacją własnego opowiadania Weinfelda pod tym samym tytułem. Zostało ono po raz pierwszy opublikowane na łamach „Młodego Technika" w roku 1967, a następnie znalazło się we wspomnianym wcześniej zbiorze „Władcy czasu". To bodaj jedyny komiks peerelowski w poetyce steampunku. Dwóch rywalizujących konstruktorów-wynalazców postanawia rozwiązać spór o to, który z nich jest lepszy. W jaki sposób to czynią? Tworzą olbrzymie roboty (jeden przypominający dinozaura, drugi owada), które mają ze sobą walczyć. Robot zwycięzca ma także zabić twórcę pokonanej maszyny, a uciec nie bardzo jest gdzie, bo rzecz rozgrywa się na małej, bezludnej wyspie. Ładnie to Grzegorz Rosiński rozrysował, w rzadko spotykanym u niego nieco przerysowanym stylu. Ciekawostką tutaj jest, że komiks miał swoją premierę w 1977 w belgijskim magazynie „Spirou", co

z pewnością było wynikiem nawiązanej już współpracy z Belgami przez rysownika. W Polsce pojawił się dopiero cztery lata później w trzydziestym numerze „Relaxu".

I to jest właściwie koniec przygody Stefana Weinfelda z komiksem fantastycznonaukowym. Była jeszcze historia „Ogień nad tajgą", najprawdopodobniej przeznaczona do kolejnych, niewydanych już numerów „Relaxu". Miała ona trochę elementów science fiction związanych z meteorytem tunguskim, ale więcej tam było o przyjaźni polsko-radzieckiej. Pisarz przez całe lata 80. był bardzo aktywny na polu komiksowym, ale były to historie przygodowe, historyczne i sensacyjne. Trochę szkoda, że nie wrócił do science fiction, bo wymienione wyżej komiksy reprezentowały całkiem udany poziom na tle tego, co w Polsce było wówczas dostępne.

Bibliografia:

Bartłomiej Kluska, Roman Weinfeld „Stefan Weinfeld. Człowiek o stu twarzach", EC1 Łódź – Miasto Kultury w Łodzi 2024,

Marcin Osuch, Konrad Wągrowski „Pozaziemscy bogowie i kosmiczni detektywi. Polski komiks SF do 1989 roku", Wydawnictwo Kurc 2024.

© Tomasz Stępiński, Paweł Jezierski

MELODIA ORZELSKA - CIECZE Z POPKULTURY - NAJCIEKAWSZE PRZYKŁADY

Trudno wyobrazić sobie dzisiejszą kulturę popularną bez substancji magicznych bądź tych związanych z zaawansowaną technologią. Płyny te bowiem, nie tylko stanowią po części źródło ciekawych screenshotów, ale również często decydują o dalszym przebiegu fabuły bądź rozgrywki. W poniższym tekście starałam się zawrzeć najbardziej interesujące przykłady wszelkich cieczy, które w dość niespotykany sposób działają na osoby, które miały z nimi kontakt.

Zaczynając pisać o przykładach eliksirów, nie sposób pominąć Magicznego Napoju, który pojawił się po raz pierwszy w komiksach o Asteriksie autorstwa René Goscinnego i Alberta Uderzo, aby zostać wykorzystywanym ponownie w licznych adaptacjach filmowych. Wywar ten niesamowicie zwiększa siłę, wytrzymałość oraz szybkość każdej osoby, która go zażyje. Dzięki niemu można z łatwością podnosić wielkie głazy, być niepodatnym na uderzenia oraz biec szybko jak wiatr… I to dosłownie.

Kolejnym popularnym, ale również bardzo ciekawym eliksirem jest "Żyj długo i szczęśliwie", który pojawił się w „Shreku 2”. Mikstura, jak sama jej nazwa wskazywała, działa na każdą żywą istotę. Sprawia, że ta przybiera postać, z jaką miałaby największe szanse na beztroskie życie. Jeśli zaś owa istota była w kimś zakochana, płyn działa również i na jej drugą połówkę. Warto jednak zwrócić uwagę, że eliksir należał do Wróżki Chrzestnej. Przybrane kształty po skosztowaniu "Żyj długo i szczęśliwie", choć nie zmieniają więc niektórych fizycznych cech, dotyczą bezpośrednio najbardziej, jej zdaniem, pozytywnych postaci ze świata baśni. Przeciwny efekt można osiągnąć spożywając zupę przedstawioną w serialu animowanym „Xiaolin – Pojedynek mistrzów”. Mowa tu oczywiście o Lao Mang Long, za pomocą której można w zamian za nieśmiertelność zmienić się fizycznie w dziką bestię. Kolejnym skutkiem spożycia zupy była utrata duszy, przez co konsument psychicznie staje się bardziej okrutny i bezwzględny.

W serialu „Wojownicze Żółwie Ninja” z roku 2012 pojawia się płyn, który nie jest związany z jedną stroną konfliktu w klasycznej walce dobra ze złem. Mutagen, bo o nim mowa, w momencie kontaktu fizycznego może uczynić jedną postać bardziej agresywną, drugą

natomiast spokojną. Co jednak ważniejsze, łączy strukturę DNA ofiary z ostatnim stworzeniem, z jakim również miała cielesny kontakt. Gdy jednak nie jest to nic w rodzaju grzyba, rośliny czy zwierzęcia, nieszczęśnik może zmienić się w kałużę z paroma najważniejszymi narządami. Innymi fascynującymi zjawiskami mutagenu po podobnych kontaktach są również łączenie się ze substancjami nieorganicznymi, jak choćby metale i powiększenie tak oto zmutowanej postaci, a czasem dodatkowo obdarzanie telepatią bądź telekinezą. W skrajnych przypadkach, gdy dany konsument padł jego ofiarą, można również nim dalej mutować bądź leczyć.

Jeśli zaś mowa o zdrowiu, należałoby wspomnieć o grze pod tytułem „Heroes of Might and Magic IV" i występującej tam magicznej cieczy zwanej miksturą nieśmiertelności. Płyn ten pozwala na zyskanie dodatkowego życia, a także pełni zdrowia, jaką można utracić w trakcie jednej z licznych rozgrywających się tam bitew. Najciekawszą rzeczą w tym wszystkim jest jednak fakt, że po utracie życia przez konsumenta momentalnie zjawia się nad nim anioł, którego można zobaczyć jeszcze chwilę po podniesieniu się naszego niedoszłego trupa. W grze pod tytułem „Neverwinter Nights" stworzonej przez kanadyjskiego producenta o nazwie „BioWare" spożywając jeden z płynów również można dostrzec interesujący efekt wizualny. Chodzi tu mianowicie o Miksturę Uzdrowienia i wyłaniający się z nieba wielki jasny słup energii. Filar ten dosłownie zalewa swym blaskiem postać, która jedynie w zwyczajny sposób napiła się eliksiru. Poza tym płyn ma moc przywrócenia pełni zdrowia każdej postaci, jaka go spożyje, bez względu na jej obrażenia fizyczne czy budowę ciała.

Co jednak, gdy na efekt pojawiającego się w grze eliksiru nie dość, że patrzy się z nieskrywanym entuzjazmem, to jeszcze on sam ma taki wpływ na otoczenie, ze diametralnie zmienia prawa fizyki? Tak jest właśnie z eliksirem o nazwie Zamieć wykreowanym przez „CD Projekt Red" w ramach gry „Wiedźmin" z roku 2007. Płyn ten bowiem tworząc wokół zwyczajnie spożywającego go Geralta z Rivii purpurowe łuki, nie tyle nawet obdarza łowcę potworów lepszym refleksem, co rozpyla gęstą niczym zupa mgłę i tym samym spowalnia wszystko, co wokół niego się znajduje.

© Tomasz Stępiński, Paweł Jezierski

ARTUR „BAZYLI" ŁUKASIEWICZ - CZŁOWIEK Z POŁUDNIA

Witajcie w przedszkolu, czyli wprowadzeniu do wprowadzenia... Trochę dziwnie to brzmi, ale nic na to nie poradzę.

Stop! Właśnie sobie uświadomiłem że film, do którego chcę się odwołać powstał 30 lat temu. Ja pierdziu – a mnie się wydaje, że było to całkiem niedawno. Przecież czytają ten tekst również osoby dla których mityczny rok 1995 to już przeszłość tak daleka, jak dla mojego pokolenia druga wojna światowa.

Jeśli nie widzieliście, to w rzeczywistości nie straciliście wiele. Rok 1995 był rokiem, w którym ktoś postanowił, że skoro pojawiło się w tamtym czasie znikąd czworo młodych i doskonale zapowiadających się reżyserów amerykańskich, to gdy połączy się ich w jeden organizm – otrzymamy czterokrotną wartość dodaną, czyli Wielkie Dzieło Srebrnego Ekranu. Niestety. Jedyne co wyszło to Wielka Kupa... Dzieło, choć mające jednego bohatera – hotelowego boya (Tim Roth) i dzieje się podczas sylwestrowej nocy w dość ekskluzywnym, ale niezbyt może wielkim hotelu (pamiętajmy, że pokoje i recepcje obsługuje tylko jeden boy!), co rusz – no dobra – tylko cztery razy natyka się na mocno szurniętych, z deczka oryginalnych mieszkańców pilnowanego przez niego przybytku i przeżywa w gruncie rzeczy nieco makabryczne, czasem zabawne lub mocno pokręcone perypetie. Niestety, obraz ten zamiast stanowić jakąś całość, rozsypuje się na mniej lub bardziej udane fragmenty, które, według krytyków, niczego istotnego nie wnoszą. Z tej czwórki jedynie dwa nazwiska Quentin Tarantino i Robert Rodriguez mocniej odcisnęły swój ślad w kinematografii. Pozostała dwójka, po Wielkich Debiutach z czasem wylądowała, tak jak chociażby Allison Anders, w czeluściach telewizji, gdzie trzepała raz za razem seriale. Tu jednak wypada zaznaczyć, że są to dobre, niekiedy nawet ocierające się o pewna przyzwoitość i zgrabny scenariusz. Jednak – to tylko seriale. Czy jak Alexandre Rockwell, zostać posiadaczem sporej kolekcji festiwalowych nagród, jednak rzadko wychodzącym poza łatkę Wielkiego Independent.

Interesuje nas blisko trzydziestominutowa historia pod tytułem „Men from Hollywood". Oto boy otrzymuje nietypowe zlecenie. Do apartamentu, który zajmuje wybijający się reżyser filmów kryminalno-sensacyjnych (przynajmniej tego możemy się domyślać

jedynie po wymienianych w tej historii tytułach) musi dostarczyć następujące rzeczy: deskę do krojenia, paczkę gwoździ, sznurek oraz ostry jak brzytwa – tasak. Mówi wam to coś? Domyślam się, że na razie nie. Wspominam o tej nowelce, gdyż stanowi ona bardzo interesujące wprowadzenie do tematu naszej dzisiejszej opowieści. Reżyser, wraz z grupą znajomych – może przyjaciół – tego do końca nie wiemy – postanawia powtórzyć w rzeczywistości pewną sekwencje filmową, która pojawiła się w jednym z odcinków serialu Alfred Hitchcock przedstawia.

I tu delikatna prośba. Aby wczuć się w klimat i mam wrażenie, trochę zabawić, spróbujecie zobaczyć wyżej wymieniony fragment filmu. Zapomniałem podać tytuł filmu. Służę uprzejmie. Rzecz nazywa się „Cztery pokoje", a nowela o której jest mowa jest ostatnią w tym filmie.

Mała pauza.

Zakładam że jednak obejrzeliście ten fragment. Jeśli nie, to trochę tutaj popsuję dobre samopoczucie. Ta nowela jest, według mojej definicji „filmem jednorazowym". To znaczy takim, który po jednokrotnym obejrzeniu, zapomnieniu pewnych niepotrzebnych, moim zdaniem, wprowadzeń i dłużyzn, wywaleniu całego wstępu o Cristalu, po prostu odkładamy na półkę i nie wracamy przez długi czas. Przyznam że ja, przygotowując ten tekst – choć pamiętałem, w jaki sposób się ona kończy, to jednak zupełnie nie pamiętałem jej w całości. Dziś, po latach, wytrzymuje ona próbę czasu, ale mogłaby trwać jakieś piętnaście minut, bez straty dla całości. Film jednorazowy, ponieważ zaskakujące zakończenie po prostu wbija się, niczym rzeczony tasak w mózg i tkwi. Niestety, po drugim obejrzeniu nie daje już tej satysfakcji z rozwiązania, przez co gubi się przyjemność seansu.

Trzeba zaznaczyć również, że poza samym zakładem i próbą jego realizacji film ten jest absolutnie inny od epizodu, do którego przejdziemy za jakiś czas. Dzieło Tarantino jest zabawnym ukłonem w stronę noweli „Człowieka z Południa", swobodną trawestacją. Jednak nie zmienia to faktu, że sam w sobie jest oryginalny, a słowotok Quentina dotyczący pieniędzy po prostu zwala z nóg.

Skoro wizytę w grupie przedszkolnych starszaków mamy za sobą przejdźmy do właściwego wprowadzenia.

© Tomasz Stępiński, Paweł Jezierski

Wprowadzenie właściwe i pytajniki. Kto? Co? Jak? Kiedy?

4 września 1948 roku w bardzo popularnym amerykańskim tygodniku Collier's Magazine ukazało się opowiadanie brytyjskiego pisarza Roalda Dahla pod dość wymownym tytułem, który można przetłumaczyć na nieco wieloznaczny „Przedmiot kolekcjonerski". Na marginesie – spory szmat czasu zajęło mi zorientowanie się, że nie istnieje jakiekolwiek opowiadanie narzucające się samo po obejrzeniu filmu, o którym za chwilę będzie mowa.

I jeszcze jedno. Nie sposób tutaj nie wtrącić kilku zdań o mistrzu suspensu, jakim był bez wątpienia brytyjski reżyser Alfred Hitchcock. Po początkowych sukcesach w Wielkiej Brytanii, z czasem przeniósł się do Hollywood, gdzie powstały jego najsłynniejsze filmy w rodzaju „Północ, północny zachód" „Psychoza", „Ptaki" „Zawrót głowy" i szereg innych wielkich i mniejszych dzieł z dreszczykiem.

Zaznaczyć trzeba, że od końca drugiej wojny światowej przestał być scenarzystą swoich filmów. Zresztą, często pisał „na spółkę" z innymi autorami, potem nawet i z tego zrezygnował, zrzucając ten obowiązek na swoja ukochaną żonę Almę, która sprawowała „nadzór" nad pisarzami. Pracował zaś w następujący sposób:

Najpierw rozchodziła się wieść, że Alfred pracuje nad kolejnym filmem. Na tę wieść przeróżni wydawcy, agenci literaccy, czy scenarzyści przesyłali swoje dzieła. Alfred i jego grupa zaufanych czytelników siadała do czytania. Kiedy znalazł już dzieło, które chciał sfilmować i które go zaintrygowało, musiało ono przejść jeszcze pozytywną akceptację Almy. Potem następowała twórcza praca nad dopasowaniem dzieła do wizji Alfreda. Często okazywało się, że autor opowiadania czy książki po przeróbkach, nie poznawał własnego dzieła, gdyż pozostał z niej tylko szkielet samej historii, a treść wypełniały już pomysły reżysera. Spróbujcie porównać sobie opowiadanie „Ptaki" Daphne du Maurier z tym, co z nim zrobił Hitchcock!

Jeszcze podczas pracy na planie zdarzały się reżyserowi pomysły, które mocno „mieszały" – tak było chociażby ze słynną sceną pod prysznicem, która była kosztowna, kręcona przez siedem dni i w dodatku miała olbrzymie kłopoty z cenzurą.

To wszystko było Wielką Dygresją.

Opowieść właściwa czyli 1, 2, 3 – cięcie!

W 1955 roku powstaje antologia krótkich filmów będących mieszanką opowieści kryminalnych, thrillerów i opowieści grozy. Wszystkie te opowieści łączy nazwisko Alfred Hitchcock. Seria emitowana pierwotnie jako trzydziestominutowe epizody pod tytułem „Alfred Hitchcock przedstawia", by z czasem stać się „Godziną z Alfredem Hitchcockiem". Nadawana była na przemian w CBS i NBC od 2 października 1955 roku do 10 maja 1965 roku.

Epizod nr 168 nadany w 5. sezonie jako piętnasty w kolejności nazywał się enigmatycznie. Tytuł „Człowiek z Południa" nie mówi właściwie nic. Mógłby być opowieścią o jakimś ranczerze mającym kłopoty z kowbojami albo zabawną historią o nieprzystosowanym do wielkomiejskiego gwaru południowcu, zagubionym i zlęknionym. Mógłby być filmem o kimkolwiek. Tak, autorem pierwotnego opowiadania, na którego bazie powstał ten odcinek jest już wymieniony przeze mnie Roald Dahl. Tu muszę się chwilę skupić na samym opowiadaniu, które znam jedynie z jego audiobookowej wersji. Jak już wspomniałem, tytuł opowiadania brzmi w oryginale „Collector's Item" a po naszemu „Przedmiot kolekcjonerski". Cóż, szkoda, że poznałem je na samym początku, gdyż skażony już obejrzanym dziełem Hitchcocka - wydaje mi się co najmniej średnie. Rzecz dzieje się na Jamajce. Narratorem opowieści jest tajemniczy ktoś, mężczyzna, który jest świadkiem zakładu, a potem uczestniczy w nim jako sędzia. W całym opowiadaniu nie pada ani razu jego imię, ani nazwisko. Wiemy, że jest Anglikiem i tylko tyle. Zresztą, tak samo jest z protagonistą – jak się tu sugeruje, prawdopodobnie młodym marynarzem, który akurat zawinął do pobliskiego portu. Imię antagonisty i inicjatora zakładu - Carlos - tajemniczego południowca pada dopiero pod sam koniec opowiadania. Szybko dochodzimy do sceny kulminacyjnej i rozwiązania. Wszystko to może pół stroniczki opowiadania, choć koniec jest zaskakujący, ale co innego przeczytać, a co innego zobaczyć na własne oczy.

Co z tym opowiadaniem zrobiła ekipa Alfreda? Po pierwsze, przeniosła akcję z Jamajki do Las Vegas. Przesunęła narrację w stronę Gracza, którego gra młodziutki Steve McQueen, znany raczej z pasji do wyścigów samochodowych czy motocyklowych niźli z ról filmowych. W annały science fiction wpisał się jako bohater filmu klasy B: „The Blob". Choć największym sukcesem okazał się być udział w serialu westernowym „Wanted

Dead or Alive", a już za chwilę miał zabłysnąć w „Siedmiu wspaniałych". Partnerowała mu w tym krótkim metrażu, w prawie niemej roli, jego ówczesna żona Neile Adams, a chorobliwego hazardzistę odgrywał Peter Lorre, charakterystyczny aktor, znany z wielu filmów noir lat czterdziestych. Zabłysnął choćby jako Mr Cairo w „Sokole maltańskim" czy epizodycznie w „Casablance". Tu był już „na końcówce", mocno uzależniony od narkotyków, choć akurat wygląda bardzo trzeźwo i wiarygodnie.

Sędziego, pozornego narratora tej opowieści gra raczej drugoplanowy aktor filmów klasy B, czy też najróżniejszych seriali telewizyjnych, Tyler McVey. Żoną Carlosa była również aktorka, głównie telewizyjna, Katherine Squire.

Mamy o to „szalony zakład". Wystarczy dziesięć razy pod rząd rozpalić ogień zapalniczką, by otrzymać nowy kabriolet. Jeśli młodemu człowiekowi to się nie uda – straci mały palec lewej ręki. Z każdym udanym zapaleniem napięcie rośnie. Rośnie też presja i dotąd pewne ruchy dłoni stają się nerwowe i brak im pewności. Choć płomień jak na razie się zapala, to każda następna próba może skończyć się tragicznie. Widzimy to dokładnie. W końcu napiętą atmosferę przerywa nadejście żony Carlosa. Czujemy pewne rozczarowanie zaistniałą sytuacją. Z pozoru wszystko okazuje się być banalne, a my próbujemy jakoś przetrawić rozczarowanie. Opuszczamy gardę i w duchu oddychamy z ulgą, ale w ciągu dosłownie minuty otrzymujemy zaraz po sobie dwie sceny, które są niczym idealne uderzenia boksera prosto w szczękę, a my kręcimy głową, wstając z podłogi i zachodząc w głowę - jak to się stało? Pierwsza ze scen jest twórczym dodatkiem twórców serialu, scena końcowa była już dziełem pisarza.

Dodam, że oprócz wprowadzenia, jak i zakończenia, w których występuję mistrz suspensu, Hitchcock, firmując serial swoim nazwiskiem, choć nie miał dobrego zdania o samej telewizji, ale trzeba za coś „wyżywić rodzinę" – starał się „trzymać rękę na pulsie", i jak w filmach fabularnych, tak i tu, często wprowadzał własne zmiany i dodatkowe wątki. Mam wrażenie, że tutaj maczał swoje palce szczególnie. Opowieść jest precyzyjna niczym szwajcarski zegarek, nie ma tutaj zbędnej sceny. Wszystko zostaje klarownie wyjaśnione, zakończenie, zaskakujące, choć niekoniecznie spodziewane.

Międlenie historii, czyli dylemat Inżyniera Mamonia...

Zaznaczę jeszcze, że prawie 19 lat później sam Roald Dahl, który od czasu kolaboracji z serialem Hitchcocka, nie za bardzo miał ochotę sprzedawać prawa do swoich opowiadań jakiejkolwiek telewizji, zgodził się, aby prawa do jego 24 opowiadań uzyskała Anglia Television należąca do telewizyjnej sieci ITV. Każdy z odcinków „Roald Dahl Tales of the Unexpected" zaczynał, podobnie jak u Alfreda H. wstęp, choć tym razem wypowiadany jest przez samego autora opowiadań. „Mężczyzna z Południa" – bo zdecydowano się tak właśnie nazwać ten odcinek wystartował jako pierwszy w 9. sezonowej serii. A jego premiera miała miejsce 24 marca 1979 roku. Tu wszystko jest niestety, po bożemu, tak jak w opowiadaniu, bez ikry i suspensywnego sznytu. Poprawnie, ale nie zachwycająco. Inżynierowi Mamoniowi podobałoby się przez reminiscencję.

A już na samym końcu, parę lat po śmierci samego Alfreda Hitchcocka w 1985 roku postanowiono reaktywować serię, nagrywając niektóre odcinki ponownie, w kolorze. Pilotem serii zrobiono doskonale znaną nam już historię. Tym razem postanowiono ją opowiedzieć do końca, do dziesiątej próby, niszcząc przy okazji jej sens i końcowe niedopowiedzenie. Ma to swój sznyt i urok, ale jest jedynie cieniem dawnej opowieści. Na jej plus możemy zaliczyć udział Johna Hustona jako Carlosa i Melanie Griffith jako znajomą Gracza. Jest też swoisty hołd dla twórczości Alfreda, gdyż epizodycznie pojawiły się w tym odcinki dwie blondynki Hitchcocka Tippi Hedren (Ptaki) jako żona Carlosa – Rosa i Kim Novak (Zawrót głowy) w roli kelnerki.

Mamoń byłby zachwycony...

© Tomasz Stępiński, Paweł Jezierski

TOMASZ „KUDŁATY" TOMCZYK - POZORNY MARGINES KINEMATOGRAFII

Klub istnieje już dziesięć lat i BZF (Bardzo Złe Filmy) towarzyszą mu od samego początku, często w toku spotkań tematycznych jako ciekawostka bądź anegdota mogliśmy nawiązać do jakiegoś tytułu. Jednak złe filmy jako osobny temat/kategoria wykrystalizowały się w trakcie naszych dyskusji i spotkań.

Nie było to takie oczywiste, ponieważ Bardzo Złe Filmy są zjawiskiem międzygatunkowym. Poza tym, nie można obiektywnie stwierdzić, czy coś jest „dobre" bądź „złe". Ilu ludzi, tyle opinii.

Mieliśmy wiele spotkań poświęconych reżyserom tworzącym takie produkcje. Omawialiśmy też poszczególne tytuły.

Przyjmuję zasadę, że dzielę tego typu filmy na dwie zasadnicze kategorie:

- Nieintencjonalnie złe, czyli takie, gdzie wizja twórców rozjechała się z rzeczywistością. W nich to zazwyczaj mamy do czynienia z ogromnym przerostem formy nad treścią. Często dopiero po zapoznaniu się z całym procesem produkcji od początku do końca, jesteśmy w stanie zrozumieć, dlaczego jeden bądź więcej czynników odpowiada za „sukces" danego tytułu. Zwykle katalizatorem są pieniądze.

Wiele z nich stało się pośmiewiskiem w momencie premiery, by potem stać się kultowymi po latach („Plan dziewięć z kosmosu").

Co się tyczy reżyserów, to jest kilka wielkich nazwisk, które zapisały się złotymi zgłoskami w dziedzinie BZF. Panowie Neil Breen, Tommy Wiseau i Uwe Boll to ikony.

Są najlepszym przykładem na to, że ludzka determinacja może pokonać wszelkie przeciwności!

- Intencjonalnie złe. Tutaj sprawa jest o tyle łatwiejsza do zdiagnozowania, że nikt się nie kryje z zamiarem. Producenci wiedzą, co robią, a widzowie w zdecydowanej większości świadomie sięgają po nie. Zazwyczaj mamy do czynienia z komediami, tanimi horrorami bądź filmami akcji. Co ciekawe, w wielu przypadkach mają one całkiem spore fundusze.

Najbliższe memu sercu okazały się filmy z rekinami w roli głównej. Temat został zauważony na kilku spotkaniach i stał się dosyć nośny. Udało się nawet przeprowadzić w pewnym momencie małe badania i skatalogować wówczas większość istniejących tytułów. Jest ich grubo ponad 100 i występują w obydwu wyżej wymienionych kategoriach.

Na blogu mamy kilka materiałów na ten temat, jak i filmów na naszym youtube'owym Kanale Miłośników Fantastyki. Warto się zapoznać!

© Tomasz Stępiński, Paweł Jezierski

ROBERT WOLNIAK - SAINTS ROW (2022) - RECENZJA

Chociaż premiera gry odbyła się już kilka lat temu, dopiero teraz udało mi się zagrać w grę przy okazji ostatniego rozdawnictwa ze strony Epic Games Store. Ponieważ w Internecie krąży już sporo wpisów, które nieco zniekształcają najnowszą i niestety ostatnią już produkcję studia Volition, zdecydowałem się dorzucić swoje trzy grosze co do gry.

Na samym wstępie zaznaczę, że jestem ogromnym fanem serii Saints Row i ograłem w większym lub mniejszym stopniu wszystkie części poza dostępną wyłącznie na Xboksa jedynką. Jak większości fanów serii, moim absolutnym faworytem jest pod tym kątem trójka, która w pełni pokazała, czym seria Saints Row stoi i czym się różni od konkurencyjnego Grand Theft Auto. Receptura jest prosta: wziąć żywcem formułę GTA, wmieszać do niej szczyptę groteski, kilka łyżeczek łamania poprawności politycznej oraz dwie duże łyżki absurdalnego poczucia humoru. Pokochałem serię za całkowite odchodzenie od poważnego i ciężkiego gangsterskiego klimatu GTA na rzecz niezwykle prześmiewczej satyry, z nieszablonowymi misjami, zabawną fabułą oraz przerysowanymi przeciwnikami. Wraz z końcem czwartej części, która również mi się podobała, przyszłość serii była niepewna. Wszystko aż do ogłoszenia nowego Saints Row, które służy jako całkowity reboot serii i powrót do korzeni. Czy ten faktycznie był dobrym powrotem do świata gangu Świętych? W pewnym sensie. Ale od początku...

Witamy w Santo Illeso

Akcja Saints Row przenosi nas do fikcyjnego miasta Santo Illeso, w którym podobnie jak w poprzednich osłonach, jako szef nowego gangu Świętych będziemy musieli przejąć kontrolę nad miastem, wykonując przeróżne misje fabularne, budując przynoszące nam zyski interesy, czy odkrywając kolejne znajdźki na mapie, które zwiększają naszą kontrolę nad danymi dzielnicami miasta. W porównaniu do znanych z poprzednich części Stilwater oraz Steelport, Santo Illeso wyróżnia odczuwalnie większy świat. O ile poprzednie miasta były wyspami w stylu konkurencyjnego GTA 3 i GTA Vice City, tak Santo Illeso wreszcie jest bardziej otwartym kawałkiem lądu, zbliżonym już klimatem do GTA San Andreas. Poza ogromną metropolią na środku, w skład mapy wchodzi sporo terenów pustynnych, na których również znajdziemy mnóstwo aktywności pobocznych. Samo

miasto, podobnie jak w poprzednich częściach, jest też całkiem różnorodne: od nieco uboższych getto-dzielnic na wschodzie, przez południowe części z kasynami, aż po rejon biznesowy z drapaczami chmur na północnym zachodzie. Nie mam nic do zarzucenia samej scenerii, która również ma własny, niepowtarzalny charakter. Jest co odkrywać i jest gdzie rozbudowywać nasze imperium... o ile mówimy tylko o samym mieście. Niestety, pustkowia wokół głównego miasta uważam za najnudniejszy element gry, którym zająłem się dopiero pod sam koniec gry (a i tego nie dokończyłem z nudy). W międzyczasie te albo omijałem całkowicie, bo nie miałem potrzeby nawet do nich jechać (te oferują tylko znajdźki i nowe elementy do odblokowania i... to tyle), ponieważ więcej akcji dzieje się tylko w głównym mieście. Mieszane uczucia mam też wobec dwóch dzielnic dodanych na potrzeby fabularnych dodatków, które poszerzają nam mapę odpowiednio na południowy wschód i południowy zachód. Mimo fajnego klimatu, gdzie ta pierwsza jest dzielnicą gwiazd przypominającą Hollywood, a druga niewielką wioską stanowiącą serce larpowców grających w klimatach postapo, dzielnice te są niewielkie i dzieli je ogromny dystans do głównego miasta. Poza odpowiadającymi im misjami fabularnymi (też niezbyt licznymi), każda z nich ma zawartość na około 30 minut rozgrywki. Szkoda.

Szef

Żeby zacząć grać, musimy oczywiście stworzyć naszą postać. W tym celu twórcy oddali nam faktycznie potężne narzędzie, z wieloma opcjami wyboru nie tylko wyglądu postaci, ale również ubrań. Ponieważ nie jestem typem spędzającym godziny w edytorze postaci, postanowiłem postawić na absurdalną postać rudego, szczupłego gościa z bródką, okularami przeciwsłonecznymi oraz... srebrną skórą. Opcji było sporo i jestem pewny, że każdy gracz będzie z nich zadowolony. Ciekawą funkcją jest możliwość udostępnienia swojego “Szefa” innym graczom do przeglądania, głosowania oraz, oczywiście, pobrania do naszej gry. Patrząc po kreatywności graczy, nie mam wątpliwości, że w tym edytorze da się stworzyć cudowne dzieła.

Fabuła

Fabuła Saints Row pokazuje losy czterech mieszkających ze sobą przyjaciół: naszego protagonistę, mechaniczki Neenah, aspirującego inwestora Eli oraz DJ-a Kevina.

Bohaterowie starają się jakoś związać koniec z końcem, mieszkając w niewielkim apartamencie na peryferiach Santo Illeso. Nasza postać zyskuje posadę w prywatnej armii Marshalla, gdzie jest częścią oddziału szturmowego, mającego na celu zaprowadzić w mieście porządek i zmniejszyć aktywność gangów. Razem z przyjaciółmi, pracującymi zresztą dla dwóch konkurencyjnych organizacji przestępczych (Neenah dla latynoskich Los Panteros a Kevin dla anarchistycznych Idoli) wplątują się w wojny prowadzone przez te trzy stronnictwa, by ostatecznie zdecydować się na założenie własnego gangu Świętych. Fabuła nowego Saints Row, chociaż stara się jak może dorównać absurdalności poprzednich osłon, jest bardzo nierówna. Chociaż potrafi w wielu aspektach zaskakiwać i nie mogłem narzekać na nudę, brakowało mi czegoś. Fabuła nowego Saints Row ma odrobinę szaleństwa i zdecydowanie zmierza do całkiem ciekawego finału, ale w międzyczasie oferuje stosunkowo nudne dialogi (zarówno w kontekście poprzednich części, jak i ogólnie), a same misje wydają się strasznie krótkie w wielu sytuacjach. Misje poboczne trzymają często podobny poziom, chociaż tu zdarzają się zaskoczenia. Najciekawszym i najbardziej kreatywnym wątkiem wydaje się ten dotyczący larpu, który w realiach Saints Row odnajduje się znakomicie. Jest groteskowo, jest absurdalnie i jest śmiesznie. Dodatek fabularny jeszcze dodatkowo rozwija ten wątek o nowe elementy, przez co jest tylko ciekawiej. Odnoszę też wrażenie, że Saints Row nieco za bardzo przypomina opowieść o przyjaźni niż o rozwoju gangu. Nie byłoby z tym problemu gdyby nie to, że postacie wspierające służą w fabule bardziej jako bohater zbiorowy. Po przejściu całej kampanii trudno jest mi znaleźć cechy, które tych bohaterów wyróżniają, poza, w zasadzie, wyglądem. Ewentualne wątki osobiste, które mogły zostać rozwinięte, zostały tutaj spłycone. Ot, historia o przyjaźni z nijakimi osobami. Tego mi właśnie zabrakło: wyraźniejszych postaci, o wiele większej ekspozycji, często wręcz przerysowania. Nie kupuję Kevina nienoszącego koszulki “by pokazać swoją męskość” jako charakterystyki postaci.

Aktywności poboczne

Tak jak w przypadku poprzedniej odsłony, aktywności pobocznych jest w Saints Row mnóstwo. Te podzielone są na dwie kategorie: związane z naszymi interesami oraz opcjonalne. O ile te pierwsze nagradzają nas wpływami, pieniędzmi oraz możliwością posuwania fabuły do przodu, ta druga kategoria to opcjonalne znajdźki nagradzające nas

oficjalnym “ukończeniem dzielnicy”. Najnowszy Saints Row oferuje zauważalnie więcej aktywności niż poprzednie odsłony, z czego wiele z nich jest stosunkowo powtarzalnych. Mamy powracające z poprzednich odsłon wymuszanie ubezpieczeń rzucaniem się pod samochody oraz rozwałki (tutaj rozbudowane o wszelakie eksperymentalne wyposażenie). Poza tym istnieje wiele nowych aktywności, które jednak nie wyróżniają się niczym specjalnym, ot, zrobić zdjęcie, pokonać fale przeciwników, ukraść pojazd i dojechać nim do celu itp. Powiem bez ogródek: aktywności są w większości nudne. Misje wymagające walki rzucają na nas te same grupki niewiarygodnie słabych przeciwników (jeszcze słabszych, jeśli wbijemy maksymalny poziom), kradnąc pojazdy, nie jesteśmy przez nikogo ścigani (albo goni nas tak marny pościg, że gubimy go po przejechaniu pół kilometra), a pościgi nie emocjonują. Jest też kilka aktywności, które nie tylko nudzą, ale wręcz irytują. Takich znajdziek są dwa rodzaje: Tajemnicze miejsca oraz Strzelnice. Wkurzają one koniecznością bezproduktywnego biegania po określonym obszarze w poszukiwaniu odpowiednio tabliczek z nagranymi informacjami albo z celami do zastrzelenia. Pomijając absurdalność tych misji (w najnowszej odsłonie serii mamy szukanie tabliczek zawierających... informacje turystyczne na temat odwiedzanych miejsc... w serii, w której pojawiały się aktywności pokroju biegania nago i gorszenia przechodniów, czy jazdą szambowozem w celu spryskiwania nieruchomości, by obniżyć ich ceny) jest to po prostu pusty zapychacz. Chociaż same aktywności były nijakie, stosunkowo chętnie je wykonywałem dla samego poczucia rozwoju gangsterskiego imperium. Pod tym kątem fajnym uczuciem było patrzeć na mapę, która zmieniała kolor na fioletowy. Jedną z ciekawszych aktywności była aplikacja Wanted, która zawierała zadania zabójstwa. Mimo że nagrody za te misje były z czasem śmiesznie niskie, oferowały one najwięcej innowacyjności. Każdy cel do zabicia wymagał nieco innego podejścia, jak również zdarzały się w nich drobne plot twisty. Bardzo ubolewam, że jest to aktywność znacząca tak mało.

Ogólna atmosfera gry

Ku ubolewaniu mojemu i wielu fanów serii, najnowszy Saints Row to gra stosunkowo grzeczna, która nie ma na celu urazić nikogo. Gangi są kalkami gangów z trzeciej odsłony serii (przy drobnym liftingu), aktywności są generyczne, dialogi bezpłciowe albo niedojrzałe. Poczucie humoru w sporej mierze też zdaje się uderzać bardziej w Pokolenie

Z niż w wieloletnich fanów serii. Czy mimo miałkości samego klimatu, czuć, że jest to Saints Row? W pewnym sensie tak. Czuję, że twórcy chociaż w jakiś sposób starali się odnieść do tradycji. Mamy kościół jako siedzibę gangu, mamy poukrywane gdzieniegdzie easter eggi nawiązujące do poprzednich odsłon (np. makieta Profesora Genkiego czy tatuaż z wizerunkiem Johnego Gata) oraz ugrzecznione, ale i tak nieco głupkowate stroje dla naszego Szefa. Za grą stała jakaś wizja rebootu, z czego zabrakło ostrej papryki, by doprawić całość. Na pewno doceniam, że twórcy wyciągnęli lekcję z tak sobie przyjętego Saints Row IV i nie zlekceważyli aspektu poruszania się głównie autami (model jazdy jest mega nierealistyczny i bywa zbugowany, ale pasuje do serii). Pojazdów jest sporo, mamy dalej opcję tuningu i dostosowania każdego jego elementu pod siebie. Są to wciąż Święci, chociaż nieco inni niż ich zapamiętaliśmy.

Wydajność i bugi

Ogrywając grę na Linuksie z najnowszą wersją GE-Protona na moim Radeonie RX 6600, gra miała wydajność doskonałą. Gra trzymała stabilny klatkarz na ultradetalach. Nie napotkałem też problemów z crashami. Pod tym kątem jest bardzo dobrze. W kwestii bugów: te w produkcji pojawiają się, lecz z intensywnością bugów w obecnej wersji Skyrima. Grę da się przejść od początku do końca i napotkałem cały jeden bug, który zablokował misję główną aż do jej restartu od checkpointa. Problemy mogą wynikać albo z drobnych glitchów graficznych, albo z nieco za bardzo uproszczonego modelu jazdy (np. wypadanie z auta po wjechaniu na niewidzialną skałę, która potem nie istnieje, albo brak możliwości zejścia z auta by wejść do pomieszczenia przed nami). W kwestii modelu strzelania czy walki nie odczułem problemów z mojej strony. Ten też jest uproszczony i do tego ma włączone automatyczne wspomaganie celowania pod kątem konsolowców. Gra zawiera możliwość gry w kooperacji, jednak nie wypowiem się w kwestii stabilności tego rozwiązania, ponieważ grę ogrywałem w 100% solo.

A jak z konkurencyjnością do GTA?

Jednym z aspektów który chciałem poruszyć jest to, czym Saints Row miał być od początku: konkurencją do GTA. W przypadku Saints Row da się odczuć, że gra zatrzymała się możliwościowo na trójce. W przypadku Saints Row czuję spory niedosyt, ponieważ ta gra miała szansę być ciekawym konkurentem GTA. Niestety, zaważył niższy budżet

i kontrowersyjne decyzje o ugrzecznieniu pozycji. Budżet szczególnie widać po chociażby niewielkiej ilości budynków możliwych do odwiedzenia (w większości te i tak mają krótki ekran ładowania, albo animację przesunięcia kamery). Zabrakło mi gdzieś tej swobody. Wydaje mi się też, że Saints Row wiele by zyskał na odpowiedniku GTA Online, gdzie możliwe byłyby dodatkowe misje na więcej niż dwóch graczy, czy PvP. Byłoby to zdecydowanie coś. Szkoda, wielka szkoda. Ale mamy co mamy.

Podsumowanie

Po latach otrzymaliśmy nową część Saints Row i szczerze powiem, nie spodziewałem się, że będzie to tak słodko-gorzka część. Z jednej strony było to ciekawe 30 godzin, z drugiej trochę przykro mi, że gra zakończyła żywot serii jak zakończyła, i nie powstanie więcej gier z tej serii (a przynajmniej nie od Volition, które niedługo po premierze Saints Row zostało rozwiązane). Nowy Saints Row ma gdzieś tam ukrytego ducha oryginału, lecz potrzeba nieco więcej wysiłku, by go znaleźć. Ale jeżeli lubicie gry akcji, jest to gra zdecydowanie warta wypróbowania. Jeszcze lepiej, jeżeli tak jak ja zgarnęliście grę za darmo z Epica w grudniu.

Daję Saints Row takie 6,5 na 10. Bezpieczna ocena, dla równie bezpiecznej gry. To było ciekawe 30 godzin i nie wątpię, że do gry jeszcze powrócę, bo nie jest źle, ale mogło być dużo, dużo lepiej.

/Tekst z bloga Szkodnix Write na licencji Creative Commons Uznanie Autorstwa 4.0/.

© Tomasz Stępiński, Paweł Jezierski

PAWEŁ „PADRE" JEZIERSKI - BARDZO ZŁE KSIĄŻKI - O CENZURZE MAINSTREAMU

Czy istnieje kategoria Bardzo Złych Książek? Oczywiście, że tak. I wbrew pozorom nie jest ściśle związana tylko z rozwojem popkultury, mediów czy przyśpieszenia technologicznego pod koniec XVIII wieku. Podział na literaturę popularną i wysoką, czyli zazwyczaj mainstreamową istnieje od zawsze, od pierwszych momentów utrwalania myśli ludzkiej na różnych nośnikach. Zawsze byli konformiści i buntownicy, mainstream i underground, a kategorie się przenikały. Jak ma zachwycać, skoro nie zachwyca? Wychodząc z tego przekonania czytano to, co powinno być czytane, było nagradzane czy ktoś uznał, że warto. Inni woleli czytać rzeczy lżejsze, wciągające i straszne niezbyt przejmując się opiniami tych bardziej „oświeconych". I tak pozostało do dzisiaj.

Literatura drugiej, a może i trzeciej kategorii, ma różne nazwy. Bywa określana mianem literatury wagonowej (do czytania w podróży), brukowej (aby połechtać swoje ego), popularnej (wiadomo, popkultura!), dla kucht, gazetowej, zeszytowej/groszowej czy... pulpą. Dorzucając do wagonowej wydania pomniejszone, pocketowe, otrzymujemy pewien zakres literatury, który... dominuje nad innymi rodzajami.

Dlaczego więc tego typu literatura jest czymś pogardzanym, często zakazanym i wyśmiewanym? Powodów jest wiele, co już da się zauważyć po określeniach. Według mnie warto jeszcze dorzucić kwestię kontroli przekazu – literatura może przecież być i często była – instrumentem zrzeszania się ludzi o poglądach odmiennych od aktualnie rządzących, a to już jest groźne dla każdej władzy...

Logiczne, że należy taką literaturę zwalczać, albo pałką, albo próbować ją niszczyć przejmując pewne elementy i „zachęcać" do czytania innych form, albo bardziej finezyjnie – tworząc „swoje" kawałki pulpowe, brukowe czy wagonowe.

Bardzo Złe Książki do pewnego momentu naszej historii miały jeszcze jedną ważną cechę – znakomicie odpowiadały na zapotrzebowanie społeczne i były odbiciem prawdziwych, realnych problemów ówcześnie żyjących (w przeciwieństwie do wyidealizowanych czy pisanych na zamówienie hymnów ku chwale władców).

© Tomasz Stępiński, Paweł Jezierski

Gdy zerkniemy na proces przemiany literatury na przestrzeni dziejów zauważymy, że (zgodnie z definicjami słownikowymi) „pierwszorzędna literatura drugorzędna" faktycznie eksplorowała głównie sensację i erotykę – jak zwykle pisano: „dla niewyrobionego czytelnika". Z lżejszej erotyki powstały współczesne powieści obyczajowe, które dokonały dość zaskakującej wolty w stronę romansów mafijnych, fetyszów i innych zabaw dla koneserów akcji (dosłownej). Z popularnych pitavali powstały kryminały, sensacje, ale także literatura faktu i reportaże. Ze znanych i poczytnych powieści awanturniczych, łotrzykowskich, przygodowych i gotyckich narodziła się... fantastyka, czyli science fiction, fantasy i groza. Z bajek, satyr, sensacji, powieści obrazkowych powstały komiksy.

Kilka przykładów ze zbiorów PBP Sieradz

Jak widać, wiemy już, co było (albo za chwilę będzie) „wrogiem elit", skazanym na zapomnienie lub przemilczenie: kryminały, obyczajówki, fantastyka i komiksy! Interesującą kategorią, niezwykle atrakcyjną dla naszych przodków (z wielu względów), była tzw. literatura użytkowa, czyli kalendarze, książki telefoniczne, kucharskie, wróżby, przepowiednie, religijne, ulotki, foldery, wszystko to, co dzisiaj można oprawić w ramki „dom, hobby, religia i ezoteryka". Kategoria ta dzisiaj wypadła nieco z pola widzenia uważnych cenzorów trendów, ale od czasu do czasu ostrzegani jesteśmy przez różnych „ekspertów" o rzekomej szkodliwości czytania tych pozycji zamiast np. oddać się lekturze zacnych (rzekomo) i nagradzanych grafomanów.

Czy zatem sensownie jest zastanawiać się nad naturą Bardzo Złych Książek, skoro... wszystko może być pulpą, albo wejść do mainstreamu? Sądząc po reakcji mainstreamu – jak najbardziej! I tak, idąc za klasyfikacją klubowego analityka Sharkosfery i Bardzo Złych Filmów Kudłatego można wyróżnić np. książki subiektywnie złe (Chłopi), książki obiektywnie złe (365 dni), agresywnie złe (twórczość Barkera czy Mastertona, może momentami Koontza czy Kinga) oraz pastisze/konwencje (Przedwiośnie żywych trupów, Abraham Lincoln. Łowca wampirów).

Gdy przyjrzymy się bliżej odmianom, rodzajom, kategoriom to dojdziemy do zaskakujących wniosków, ponieważ np. książki lub broszury/ziny antysystemowe/antymainstreamowe mogą wejść do obiegu czytelniczego, a nawet politycznego (paleoastronautyka, ezoteryka, teorie spiskowe), a prosystemowe, pisane często na zamówienie... staną się tymi złymi. Jest prawda czasu i prawda ekranu, a łaska pańska bywa złośliwa! Bywa, że autorzy sami się cenzurują, albo ktoś im każe – cenzura w każdej formie istniała, istnieje i będzie istnieć... Uważny czytelnik dorzuci jeszcze książki pisane przez celebrytów (albo na ich zamówienie przez ghostwriterów) i.. poezję. Poezję zapytacie? Poezja też jest podejrzana, mało kto wie, o co chodzi autorowi, używają dziwnych słów, pewnie jacyś wywrotowcy!

Zbliżając się do końca wywodu warto byłoby stworzyć definicję. Spróbujmy! Bardzo Złe Książki to książki, których celem jest czysta rozrywka lub czyste epatowanie brutalnością, erotyką i sensacją z wykorzystaniem slangu i uproszczonej narracji. Nieodłącznym elementem Bardzo Złych Książek są okładki (nie oceniaj tytułu po okładce!) – szokujące, straszne lub śmieszne. BZK są z zasady antysystemowe; czasem po sukcesie tytułu

mainstream przechwytuje pisarzy lub ich korumpuje. Dla większości krytyków praktycznie wszystkie pozycje literatury popularnej = Bardzo Złe Książki.

Tu pojawia się paradoks nowości w literaturze - mainstreamowa obrona klasyki, która często była w kontrze i stanowiła Bardzo Złe Książki oraz jednoczesne wspieranie powieści eksperymentalnych, których praktycznie nikt nie czyta, a które są nagradzane przez ludzi, którzy czytają Bardzo Złe Książki! Czy zatem Bardzo Złe Książki = literatura popularna? Niekoniecznie, ponieważ często mainstream podbiera pomysły z BZK na zasadzie korzystania z resztek (elegancko ujęte!). Zakończę tekst o BZK konkluzją, że to mainstream literacki stanowi Bardzo Złe Książki do trzeciej potęgi...

© Tomasz Stępiński, Paweł Jezierski

WOJCIECH ,,MALARZ" KAWALEC - KOMIKSOWA ARCHEOLOGIA

W 2010 roku pojawiła się książka Centrali w nakładzie 500 egzemplarzy ,,Bibliografia komiksów wydanych w Polsce w latach 1905(1858)-1999", kompletne zestawienie kilku wcześniej opublikowanych (lata 1995-2003) własnym sumptem pozycji Marka Misiory. Prawie trzystustronicowa książka zawiera spis polskich albumów, magazynów, komiksów z gazet i książek o komiksie, które przez kilka lat skrupulatnie spisywał i kompletował nieraz przy pomocy wolontariuszy. Publikacja zawiera wyłącznie same tabele i zestawienia. Co, gdzie, kiedy się ukazywało; kto był autorem tekstu i rysunków (o ile dało się to ustalić!) oraz ile było odcinków czy stron. W międzyczasie wychodzą książki o podobnej tematyce, ale z innym celem (bardziej opisowe niż stricte bibliograficzne) innego tytana pracy nad polskim komiksem - Adama Ruska: ,,Tarzan, Matołek i inni. Cykliczne historyjki obrazkowe w Polsce w latach 1919-1939" (Biblioteka Narodowa 2001) czy ,,Leksykon polskich bohaterów i serii komiksowych" (Biblioteka Narodowa 2007). Pomniejsze publikacje innych autorów pomijam, bo nie mają one charakteru bibliograficznego.

Najnowsze pozycje, które można zaliczyć do interesującej nas kategorii to ,,Siedmiu wspaniałych - pierwsi twórcy polskiego komiksu" (Zenit 2024) Pawła Chmielewskiego (autora całej serii książek o tej tematyce, w tym ,,Na dworze Goździkowego Króla. Polskie formy komiksowe w kontekście europejskim od XV wieku do roku 1914") oraz ,,Polskie opowieści obrazkowe dawnych wieków. Część 1" (nakładem autora 2025) Sławomira Zajączkowskiego.

Tyle suche fakty. Po co je podałem na wstępie? Może dlatego, że przez ostatnie lata sam zająłem się, zainspirowany bibliografią Misiory, wyszukiwaniem i katalogowaniem prasowych komiksów w gazetach polskich i polskojęzycznych. I teraz już wiem, ile pracy wymaga skatalogowanie kompletnego rocznika jakiegoś dziennika, w którym ukazuje się kilka pasków komiksowych dziennie!

Początkowe założenie, że robię to dla siebie, bo 'wycinam' sobie historyjki komiksowe do przeczytania szybko przerodziło się w chęć pomocy Markowi w uzupełnianiu informacji do nowego wydania ,,Bibliografii...", o którym to wydaniu wspomniał kiedyś w rozmowie.

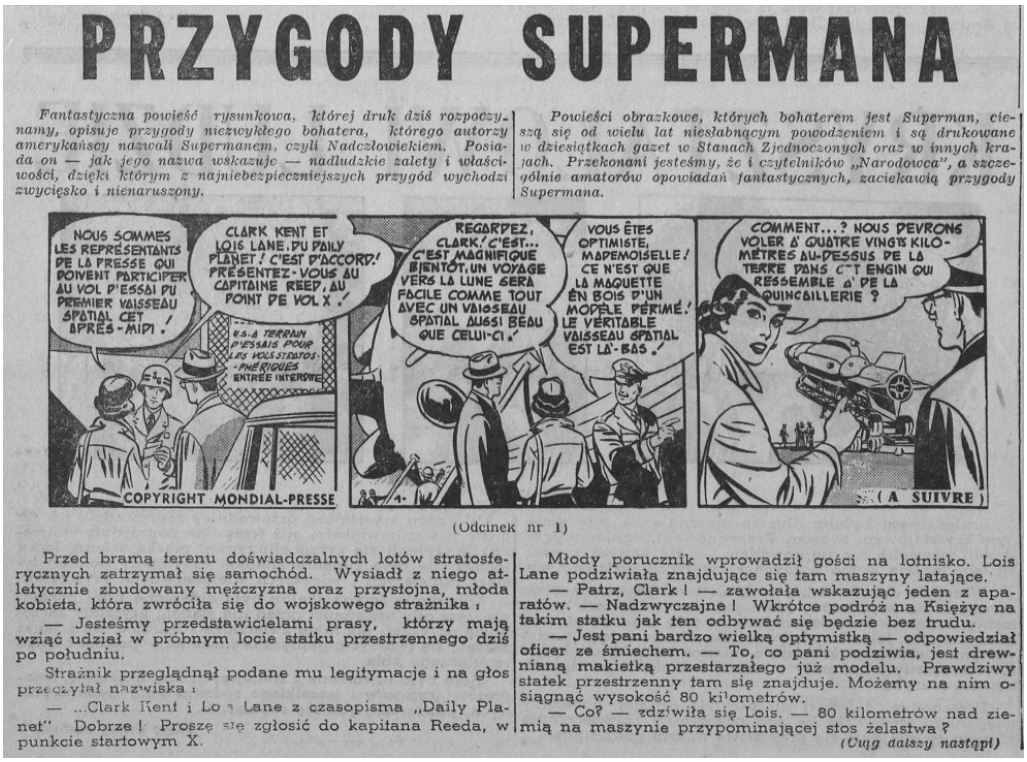
Przez lata okazało się, że poprzednie wydanie było mocno niekompletne i wymagało wielu poprawek i uzupełnień. Trzeba tu zrozumieć, w jaki sposób powstawały spisy i zestawienia do pierwszej wersji jego książki. W latach dziewięćdziesiątych nie było żadnej bazy danych w Internecie czy ogólnego dostępu w nim do całych roczników czasopism. Praca polegała więc na jeżdżeniu po Polsce, odwiedzaniu bibliotek, przeglądaniu dostępnych w nich czasopism i spisywaniu potrzebnych informacji. Chętni do pomocy znajomi autora odwiedzali biblioteki w swoich miejscowościach i przysyłali do niego spis tego co 'odkryli' - czasami był to tylko tytuł komiksu i czasopisma, w którym był drukowany. Z czasem okazywało się nieraz, że te informacje wymagały sporej weryfikacji. Obecnie 80% tej pracy można wykonać siedząc przed komputerem i przeglądając zasoby bibliotek online. I to nie tylko polskich, ale i zagranicznych!

Pasja + czas + możliwości - oto kryteria dzisiejszego szperacza-pasjonata.

Pasja - zależy jakie kryteria sobie założymy. Czy interesuje nas ABSOLUTNIE WSZYSTKO, co wiąże się z komiksem, czy tylko WYBRANE tematy np. komiksy science fiction czy przygodowe. Im szerszy zakres tym wolniejsze przeglądanie i 'wycinanie'. Bo czy komiksem można już nazwać sekwencję dwóch kadrów? Albo pojedyncze kadry, ale ułożone w logiczny/tematyczny ciąg w każdym kolejnym numerze pisma? Czy zajmować się każdym pojedynczym komiksem czy skupić się na serii, która ma np. trzy i więcej odcinków? Dla prawdziwego pasjonata równie wartościowe są nawet okołokomiksowe artykuły czy wzmianki w prasie. Niekiedy nazwisko bohatera popularnych komiksów było używane w gazecie, w której leciały jego przygody do reklamowania konkursów, zdarzeń czy po prostu notek lub dowcipów. Czy to też się liczy? Nie jest komiksem, więc pominąć czy nie? Prawdziwy pasjonat powie: NIE, W ŻADNYM WYPADKU NIE!

Czas - im szersze kryteria sobie założymy, tym więcej czasu na opisanie nam to zajmie. Przekartkowanie papierowej wersji gazety zajmuje krócej niż to samo zrobione online. Wynika to z czasu ładowania się strony w Internecie czy sposobu skanowania (rozdzielczość) i rodzaju finalnego pliku (pdf, djvu, jpg) oraz zamieszczenia go na stronie biblioteki (dodatkowe czynności przy przeglądaniu np. powiększanie strony, przechodzenie do kolejnej). Czasem szybciej jest ściągnąć plik ze strony i otworzyć go bezpośrednio na komputerze! Zakładając więc, że mamy do sprawdzenia, 'wycięcia' i opisania interesujących nas rzeczy w roczniku dziennika, który ma średnio 350 numerów,

przy jednym pasku na numer wychodzi nam średnio (ściągnięcie, przeglądnięcie, wycięcie, opisanie) 3-5 minut na numer. Czas ten odpowiednio wydłuża się, gdy w numerze są dwa i więcej pasków. Przeglądnięcie, 'wycięcie' i opisanie zawartości dziennika ,,Narodowiec" z lat 1946-1970 zajęło mi cztery lata... Dziennik ten w swoich najlepszych latach zawierał do OŚMIU pasków na numer z różnymi komiksami. W tym wypadku ogranicza nas tylko czas, jaki możemy poświęcić dziennie na pracę.



PRZYGODY SUPERMANA

Fantastyczna powieść rysunkowa, której druk dziś rozpoczynamy, opisuje przygody niezwykłego bohatera, którego autorzy amerykańscy nazwali Supermanem, czyli Nadczłowiekiem. Posiada on — jak jego nazwa wskazuje — nadludzkie zalety i właściwości, dzięki którym z najniebezpieczniejszych przygód wychodzi zwycięsko i nienaruszony.

Powieści obrazkowe, których bohaterem jest Superman, cieszą się od wielu lat niesłabnącym powodzeniem i są drukowane w dziesiątkach gazet w Stanach Zjednoczonych oraz w innych krajach. Przekonani jesteśmy, że i czytelników „Narodowca", a szczególnie amatorów opowiadań fantastycznych, zaciekawią przygody Supermana.

(Odcinek nr 1)

Przed bramą terenu doświadczalnych lotów stratosferycznych zatrzymał się samochód. Wysiadł z niego atletycznie zbudowany mężczyzna oraz przystojna, młoda kobieta, która zwróciła się do wojskowego strażnika :

— Jesteśmy przedstawicielami prasy, którzy mają wziąć udział w próbnym locie statku przestrzennego dziś po południu.

Strażnik przeglądnął podane mu legitymacje i na głos przeczytał nazwiska :

— ...Clark Kent i Lois Lane z czasopisma „Daily Planet" Dobrze ! Proszę się zgłosić do kapitana Reeda, w punkcie startowym X.

Młody porucznik wprowadził gości na lotnisko. Lois Lane podziwiała znajdujące się tam maszyny latające.

— Patrz, Clark ! — zawołała wskazując jeden z aparatów. — Nadzwyczajne ! Wkrótce podróż na Księżyc na takim statku jak ten odbywać się będzie bez trudu.

— Jest pani bardzo wielką optymistką — odpowiedział oficer ze śmiechem. — To, co pani podziwia, jest drewnianą makietką przestarzałego już modelu. Prawdziwy statek przestrzenny tam się znajduje. Możemy na nim osiągnąć wysokość 80 kilometrów.

— Co? — zdziwiła się Lois. — 80 kilometrów nad ziemią na maszynie przypominającej stos żelastwa ?

(Ciąg dalszy nastąpi)

Narodowiec, nr 204/1962

Możliwości - dobrze już było! Tak, w tym zadaniu nie ma pomyłki. Kiedy zaczynałem poszukiwania w internetowych bibliotekach online było o wiele więcej dostępnych roczników i tytułów do przeglądania! Obecnie wiele bibliotek ograniczyło dostęp do zeskanowanych i kiedyś dostępnych online roczników i tytułów zasłaniając się prawami autorskimi. W wielu przypadkach jest tylko informacja, że skany są dostępne tylko na miejscu w czytelni. Często jest informacja, że publikacja jest objęta ograniczonym dostępem - a na zapytania o kryteria, jakie trzeba spełnić, żeby uzyskać dostęp, biblioteka... zrywa kontakt! Na szczęście czasem to, co w Polsce jest zabronione

w bibliotekach zagranicznych jest w pełni dostępne. Takie ujednolicone prawo ;) Innym plusem przy możliwościach jest bogactwo dostępnych tytułów. Jeżeli więc nie zależy nam na konkretnym tytule, numerze czy roczniku to mamy i tak do wyboru taką masę publikacji, że i tak nigdy sami jej nie przerobimy.

Dodatkowym problemem jest pozyskiwanie czegoś, o czym wiemy, że było, ale nigdzie tego teraz nie można znaleźć.

Pamiętałem, że kilkadziesiąt lat temu wychodziła gazeta z ogłoszeniami ,,Anonse", w której na ostatniej stronie drukowany był humorystyczny pasek z przygodami jakiegoś zwierzaka. Gazeta ukazywała się trzy razy w tygodniu i zawierała poza tym paskiem same ogłoszenia, czyli z tych do przeglądnięcia i wyrzucenia. Nie znalazłem żadnego ogłoszenia o sprzedaży jakiegokolwiek numeru ani nawet pojedynczego egzemplarza w Internecie. No ale sama gazeta przeniosła się z wydania papierowego na internetowe. Napisałem więc do redakcji z zapytaniem o ten komiks. Miałem dość nikłe nadzieje na uzyskanie odpowiedzi, bo wszak minęło ponad dwadzieścia lat! W tym czasie wszystko w redakcji mogło się zmienić i kto by tam pamiętał jakiś komiks. I tu zaskoczenie, bo nie dość, że dostałem dokładną informację o autorze, tytule i latach ukazywania się paska, ale też kilka przykładowych odcinków w skanach!

Gorzej już było z harcerską gazetą ,,Motywy", której nazwy nie pamiętałem, ale za to miałem kilka pasków z lat siedemdziesiątych o Krasnoludku. Sporo czasu zajęło mi ustalenie tytułu, ale przy okazji udało mi się też kupić egzemplarz z 1984, w którym był odcinek innego komiksu - ,,Karawana w dal". Niestety, jeżeli czegoś nie można znaleźć a chcesz to skatalogować to musisz to kupić.

Na koniec samo opisywanie znalezionych komiksów, pasków z konkretnej serii czy artykułów.

Jako bibliotekarz cenię sobie w opisie jak najwięcej zamieszczonych informacji. Niestety im więcej informacji w opisie pojedynczego obrazka/folderu tym mniej lubi go komputer. Za długie nazwy są automatycznie obcinane lub powodują inne niespodziewane kłopoty. Podam tu więc mój wymarzony opis do pojedynczego paska przykładowej serii komiksowej w czasopiśmie i rozbiorę go na części.

- Narodowiec 1963 Nr 140 (VI.15) - Tarzan 575 - cz. 2 - Koniec (Seria Tarzan)

Tytuł czasopisma, rok, numer (miesiąc i dzień - opisuję w ten sposób, bo wcześniej był podany rok, żeby zachować kolejność rrrr.mm.dd) - Tytuł komiksu odcinek - kolejna część serii - zaznaczenie, że to ostatni odcinek (seria z jakiej pochodzi historyjka). Dodatkowo, jeżeli jest podany autor scenariusza i rysunków to znajduje się on w nawiasie na końcu.

- Dziennik Łódzki 1947 Nr 233 (VIII.26) Agapit Krupka 292 (pierwszy 4 kadrowy Cichy) - zaznaczona zmiana ilości kadrów i autora pasków.

- Dziennik Łódzki 1947 Nr 352 (XII.27) Testament Heliodora Van Hook'a 053 (Błędnie 54) - zaznaczona błędna numeracja kolejnego odcinka. Nagminna przypadłość w prasie lat czterdziestych do sześćdziesiątych błędnego numerowania odcinków nie tylko komiksowych pasków, ale też i powieści w odcinkach. Redaktorzy nie bardzo przejmowali się kolejnością opisu. Bardzo często mylono kolejne odcinki przeskakując liczby, cofając się, potem wracając do właściwego numeru odcinka lub ciągnąc błąd do końca historyjki. Czasem w jednej historyjce było takich przeskoków po kilka. Stąd nie zawsze numer ostatniego odcinka był właściwy. W niektórych historyjkach kolejne odcinki miały ten sam numer.

- Dziennik Łódzki 1947 - 1948 Testament Heliodora Van Hook'a (Seria Agapit Krupka 01) Komplet - dodatkowy opis folderu z całością tej historyjki i podaną serią. Tutaj dodatkowy opis przeszedł na nazwę folderu, bo był po prostu za długi dla każdego pojedynczego paska. Z opisu wynika więc, że ta opowieść ciągnęła się na przełomie dwóch lat (1947/1948) i była pierwszą z serii przygód fabularnych (w odróżnieniu od humorystycznych pojedynczych pasków z tym bohaterem) Agapita Krupki.

A gdzie tu jest więc czas na czytanie tego wszystkiego, co się znalazło, 'wycięło' i opisało? Nie ma! To tylko taka pasja!

© Tomasz Stępiński, Paweł Jezierski

SŁAWOMIR „BOMBADIL" MIKLAS - TOLKIEN W MUZYCE

Autor *Władcy Pierścieni* wywarł wpływ nie tylko na pisarzy, reżyserów, czy ilustratorów, ale także na muzyków, którzy zainspirowani jego twórczością albo nagrywali całe płyty, albo pojedyncze utwory, albo po prostu nazywali swoje zespoły, używając słów pochodzących lub nawiązujących do twórczości oksfordzkiego profesora. Nie ma się co dziwić, bowiem świat Tolkiena powstał z muzyki – Ainulindale – czyli Wielkiej Pieśni Ainurów. W poniższym tekście postaram się zaprezentować kilka wybranych zespołów sięgających po dzieła J.R.R. Tolkiena.

Na początek najbardziej znany przypadek, jakim jest niemiecki power metalowy zespół **Blind Guardian**. Grupa z Kretefeld pod wodzą wokalisty Hansi'ego Kürscha nagrała kilka utworów tolkienowskich jak: *The Bard Song (In the Forest)*, *The Bard Song (The Hobbit)*, czy *The Lord of the Rings*. Natomiast ich opus magnum była płyta: *Nightfall in Middle-Earth*. To tzw. concept album, bowiem jest to muzyczne streszczenie Silmarillionu – książki o Dawnych Dniach – zawierającej opis powstania tolkienowskiego świata, pochodzenie elfów, krasnoludów, czy ludzi, a także o stworzeniu Silmarili i wojnie jaka toczyła się o nie w Śródziemiu – a dokładniej w Beleriandzie - zachodniej części kontynentu. Już sama okładka nawiązuje do tego uniwersum, bowiem przedstawia fragment historii o Berenie i Luthien, a dokładniej rzecz ujmując - Luthien tańczącą przed Morgothem, w celu uśpienia go i jego świty, aby Beren mógł zdobyć z żelaznej korony jeden z trzech Silmarilów.

Warto posłuchać całej płyty, natomiast z takich najlepszych utworów na niej zawartych to należy wymienić: *Into the Storm* – o tym jak Melkor wraz z Ungoliantą skradli Silmarile, zniszczyli Drzewa Valinoru i uciekli przed Valarami do Śródziemia. Dalej *Nightfall* – utwór o tym, jak Feanor (kowal, który wykonał Silmarile) i jego siedmiu synów składa okropną przysięgę, zapowiadając zemstę na Melkorze i wszystkich, którzy będę chcieli przejąć Silmarile. Kolejnym świetnym utworem z tej płyty jest *Mirror Mirror* (o powstaniu ukrytego miasta Gondolin), a także *Time Stands Still on the Iron Hill* (rzecz o tym jak Najwyższy Król Noldorów – Fingolfin wyzywa na pojedynek władcę ciemności Melkora znanego jako

Morgoth). Muzycznie album ten to kawał solidnego heavy metalu starej szkoły, z mocnymi riffami, zmianami tempa, rycerskimi zaśpiewami, ale zawierający także elementy balladowe.

Kolejnym zespołem, który chciałem tu przywołać jest fiński **Battlelore**. Jest to grupa grająca symfoniczny metal z elementami folku, power i melodic death metalu. Nagrali siedem płyt i każda z nich bazuje na legendarium tolkienowskim: ...*Where the Shadows lie*..., *Sword's Song*, *Third Age of the Sun*, *Evernight*, *The Last Alliance*, *Doombound* i *The Return of the Shadow*. Większość płyt zdobią ilustracje Teda Nasmitha – jednego z trzech oficjalnych ilustratorów dzieł Tolkiena. Z utworów wystarczy wymienić: *Sons of Riddermark* (rzecz jasna o Rohirrimach), *Journey to Undying Land* (o drodze do Valinoru – Błogosławionego Królestwa), *The Grey Wizard* (oczywiście o Gandalfie), *Dragonslayer* (o Turinie Turambarze), czy *Touch of Green and Gold* (o Tomie Bombadilu i Złotej Jagodzie). Można wymieniać i wymieniać.

Zespołem, który nagrał przynajmniej jedną płytę tolkienowską jest też hiszpański **Saurom Lamderth**: *Sombras Del Este* – to połączenie folku, power metalu, symfonii i heavy metalu, a tłem utworów są wydarzenia z *Władcy Pierścieni*.

Jedziemy dalej. Następnym zespołem, którego w tym zestawieniu nie może zabraknąć jest ikona hard rocka – brytyjski **Led Zeppelin**. W swoim repertuarze mają kilka utworów, inspirowanych Tolkienem. Są to: *Stairway To Heaven* – fragment „all that glitters is gold" jest parafrazą cytatu: „All that is gold does not glitter", będącego częścią poematu o Aragornie. Ponadto *Ramble On* – bardzo wędrowny, hobbicki wręcz kawałek, w którym wspomniani są Gollum i Sauron. Mamy też *Battle of Evermore* i *Misty Mountains hop* – inspirowane *Władcą Pierścieni* i *Hobbitem*.

Skoro już jesteśmy przy klasykach to niewielu wie, że **Black Sabbath** również ma utwór nawiązujący do twórczości Tolkiena. Mam na myśli *The Wizard* z debiutanckiej płyty ikony ciężkiego grania. Tytułowy czarodziej to rzecz jasna Gandalf, który przemierza Śródziemie wzdłuż i wszerz.

Tolkienowskie echa słychać również u legendy symfonicznego metalu – fińskiego **Nightwisha**, który na swoim albumie *Angels Fall First* zamieścił dwa utwory o tej tematyce: *Elvenpath* (tu ciekawostka w tej piosence wpletli cytaty z animowanego *Władcy Pierścieni* z 1978), a także *Wishmaster*.

Zespołów, których twórczość inspirowana jest światem Tolkiena jest naprawdę dużo i nie sposób wszystkie przytoczyć w jednym tekście, niemniej należy też dodać, że swego czasu Lemmy Kilmister (wokalista, lider, tekściarz i basista Motorhead) grał w zespole **Sam Gopal**, z którym nagrał taki utwór jak *The Dark Lord*, traktujący o Sauronie, a szwedzki Sabaton popełnił kiedyś numer *Shadows*, odnoszący się do Upiorów Pierścienia. Ponadto mamy całą masę zespołów, które samą tylko nazwą nawiązują do Tolkiena: wspomnijmy choćby: grający melodic Viking Metal szwedzki **Amon Amarth** (taką nazwą elfowie określali Górę Przeznaczenia, w której wykuto Pierścień rządzący), progresywny **Marillion** – nawiązanie do *Silmarillonu*, czy norweski blackmetalowy **Burzum** – słowo to pochodzi z poematu o Pierścieniach i oznacza ciemność.

Bardzo ciekawym projektem muzycznym jest amerykański folkowy **Brobdingnagian Bards**, który swego czasu nagrał płytę: *Memories of Middle-Earth* – fajnie w ucho wpada chociażby *The Heart of Fangorn*, czy mocno średniowieczny *Hobbit Dance*.

Rzecz jasna należy też wspomnieć o zespołach, które opracowują własne aranżacje do wierszy Tolkiena i tu jako pierwszy na myśl przychodzi kanadyjski **Clamavi de Profundis**, legendarny duński projekt **The Tolkien Ensemble**, ale także mocno zapomniany holenderski **The Hobbitons**.

Tyle świat, a co z Polską? Oczywiście „Polacy nie gęsi", jak mawia powiedzenie. Z naszego podwórka należy wymienić takie grupy jak **Drużyna Trzeźwych Hobbitów** i ich płytę *Księga zaginionych pieśni*, która jest podzielona na dwie części – w pierwszej mamy utwory bardziej poważne, spokojne, stonowane jak: *Samotny Elf*, *Eldalie*, czy *Lament Finduilas*, a także mocne, metalowe: *Gondolin zdradzony*, czy *Ballada Rohirrima* i *Pieśń Minstrela*. A w drugiej części mamy bardziej rozrywkowe numery jak *Boromir blues*, *Stopy hobbita*, czy *W pewnej gospodzie*. Warto tutaj zaznaczyć, że DTH powstała z inicjatywy

ludzi związanych z Tolk Folkiem – zlotem fanów Tolkiena, który odbywa się od 25 lat u podnóża Gór Sowich w Bielawie.

Kolejny na polskiej liście jest heavymetalowy **Witchking**, muzycznie przypominający Judas Priest (nawet wokal tnie jak żyleta), a którego debiutancki album o tym samym tytule był swoistą interpretacją *Władcy Pierścieni* z alternatywnym zakończeniem. Wystarczy wspomnieć takie mocne rzeczy jak *Flame of Udun* – traktujący o pojedynku Gandalfa z Balrogiem na moście Khazad-dum, *Under the Siege* – o oblężeniu Gondoru, *Death and Glory* (o szarży Rohirrimów) czy *The Return* (o powrocie króla). Jest tu też miejsce na melodyjny, dramatyczny *And the bearer goes*, mówiący o tym jak Frodo musi iść i dźwigać swe brzemię jakim jest Pierścień.

Ponadto mamy też polskie kapele, które nagrały pojedyncze utwory, inspirowane Tolkienem: **Leśne Licho** (*Lothlorien*), **Greenwood** (*Pieśń o Nimrodel*, *Elegia o latach minionych* – słychać tu echa *Lamentu Rohirrimów*, poematu Tolkiena, który wygłasza Aragorn w *Dwóch Wieżach*), **Artrosis** (*Nazgul* – w dwóch wersjach językowych), dodatkowo harfiarka **Basia Karlik** na swojej płycie *Karczma niedokończonych opowieści*, zawarła dwa utwory zainspirowane legendarium: tytułowy, a także *Tak dobrze być hobbitem* (należy też wspomnieć o kompozycjach, których nie ma tym albumie jak *Dziewczę ze stali* - o Eowinie, *Pieśń Enta*, czy *Elen sila lumen omentielvo*). Nawet punkowa **Armia** Tomka Budzyńskiego nagrała kiedyś instrumentalny utwór zatytułowany... *Bombadil w locie*. Mamy też dość młodą grupę, która nagrywa swoje aranżacje do wierszy Tolkiena, ale co najistotniejsze z własnym ich tłumaczeniem. Mowa tu o zespole **Za Progiem**, pod wodzą gitarzysty, tekściarza i wokalisty Marcina „Baltazara" Gąbki.

Tych zespołów jest rzecz jasna znacznie więcej, a ja wymieniłem tylko jakąś ich część. Sporo z nich już niestety nie istnieje, albo są zapomniane, czy nawet nieznane, nie tylko melomanom, ale przede wszystkim fanom Tolkiena. Dlatego też postanowiłem w tym tekście je przypomnieć licząc, że może przynajmniej połowa z was zapozna się choć z połową z nich, że tak pozwolę sobie sparafrazować słowa Bilba Bagginsa.
Miłego słuchania! Z pozdrowieniami ze Starego Lasu, znad rzeki Wiji.

© Tomasz Stępiński, Paweł Jezierski

TOMASZ „KRUSZON" STĘPIŃSKI - W ETERZE, NA WIZJI, W INTERNECIE

Uwielbiam kino akcji! Szczególnie bliskie są mi komedie Olafa Lubaszenki oraz filmy Guya Ritchiego. Produkcje tego brytyjskiego reżysera naprawdę zapadły mi w pamięć – takie tytuły jak Przekręt czy Porachunki to dla mnie prawdziwe perełki kina. Kino towarzyszy mi od czasów kaset VHS, przez telewizję, aż po Internet – to mój świat.

Tak jak w dobrym filmie, akcja pędzi szybko i pojawiają się retrospekcje, tak samo było z moją historią - w połowie 2020 roku zacząłem myśleć o zostaniu reżyserem filmów klubowych. Najpierw była idea, potem działanie. Okazało się jednak, że branża filmowa, zwłaszcza produkcja, nie jest łatwa – zanim opanowałem podstawy tworzenia filmów na kanał dla fanów fantastyki, minął cały rok. To były fundamenty – w tym czasie kręciłem recenzje LockBooka, zamieszczaliśmy prelekcje i zaczęliśmy nagrywać podkasty. Internet i oprogramowanie mają swoje kaprysy – zdarzały się różne przygody - raz mikrofon działał bez zarzutu, innym razem pojawiały się szumy w tle (na przykład podczas Wywiadu ze smokiem). Choć działamy non-profit, mamy sporo materiałów – są prawdziwe perełki i hity!

Na pewno dużym sukcesem były dwa odcinki Stacji Sagitta o średniowieczu jako postapo oraz o II wojnie światowej. Ogromną popularnością cieszyła się też prelekcja o mitologii egipskiej. Tematyka naszych filmów jest bardzo różnorodna – obejmuje kulturę, sztukę, fantastykę, kino, mangę i anime oraz komiksy, historię i tradycję. Filmy zazwyczaj obrabiam sam; kiedyś była to żmudna i trudna praca, ale teraz stało się to dla mnie przyjemnością. Było też sporo wpadek – kilka razy nie nagrałem dźwięku np. podczas spotkania z dr Justyną Jasitczak czy jednego z odcinków Stacji Sagitta, gdy mówiłem... a sam wyłączyłem mikrofon!

Największą przemianę przeszedł nasz podkast - po trzech latach działania w 2023 roku zmieniliśmy sposób jego prowadzenia i dzięki temu powstały naprawdę ciekawe oraz inspirujące odcinki.

Praktycznie każdy od września 2023 roku to fascynująca podróż po popkulturze i nie tylko. „Wywiad ze smokiem" ma już ponad 80 odcinków i mam nadzieję, że stanie się zalążkiem czegoś większego we fandomie. Mogę śmiało powiedzieć: mapa fandomu została

zainspirowana moją pracą – podobnie jak #jestemzfandomu. Prelekcje Pawła o komiksach, Pyrlandczyków o Tolkienie czy mitologii oraz Hatto i Mario o mandze, anime i kulturze Wschodu mają na celu inspirować przyszłych badaczy i fanów do pogłębiania wiedzy. Cały koncept kanału polega na tym, by nasi klubowicze mogli przełamać barierę strachu i zdobyć pewność siebie przed kamerą czy mikrofonem. Mario świetnie radzi sobie rozwijając Komiksem po łapach, Hatto regularnie nagrywa podkasty o mandze i anime - idzie mu naprawdę znakomicie!

Nie byliśmy pierwsi ani wyjątkowi; nic z tych rzeczy – po prostu robimy swoje i dzielimy się swoją wiedzą oraz zainteresowaniami. Dla mnie cała popkultura to rozrywka zarówno tej wyższej, jak i niższej próby. Nasz Kanał Miłośników Fantastyki nie jest miejscem dla każdego – musimy skupić się na tych, którzy chcą poświęcić mu czas. To kanał dla badaczy i studentów, a może nawet pracowników naukowych - zdecydowanie tak!

Jest to miejsce dla pasjonatów szukających podobnych osób albo inspiracji do wieczornego spędzania czasu z książką, filmem czy komiksem. W końcu kanał stanie się kroniką nas samych - osób tworzących klub wraz z jego przyjaciółmi i gośćmi. Dzięki tym filmom przyszli badacze obecnych czasów będą mogli poznać nasz głos oraz wygląd; posłuchać kim byliśmy, czym się interesowaliśmy oraz jakimi ludźmi byli miłośnicy fantastyki.

Jeśli chodzi o same nagrania, to jednym z tych, które najbardziej zapadły mi w pamięć, był odcinek LockBooka ze Śnieżki, gdy byłem na wycieczce z PTTK. Pogoda nie dopisywała – mróz, wiatr i deszcz – ale uparłem się, żeby ten odcinek nagrać. Jeden z odcinków Wywiadu ze smokiem nagrywaliśmy aż pięć godzin razem z ekipą Nowotarskiego Klubu Fantastyki – bardzo fajna rozmowa, zaczęliśmy chyba między 19.00 a 20.00, a skończyliśmy koło 1-2 w nocy. Na kanale mamy sporo prelekcji, choć nie mamy nagrań ze spotkań. Pamiętam jednak odcinek z 2020 roku na komunikatorze Jitsi, kiedy mieliśmy obcych ludzi oraz różne głosy i efekty w tle – to było naprawdę dziwne doświadczenie.

Bardzo miło wspominam też spotkanie Pawła o starym kinie – miało to miejsce po kryzysie 2023 roku i myślę, że był to moment, kiedy wszystko zaczęło wracać do normy. Nasza Stacja trochę się rozrosła i już nie jest tylko podkastem mającym konkurencję; często poruszamy tematy, których inni unikają w czasach politycznej poprawności.

Zaproszenie na prelekcję Wstęp do Śródziemia 27.11.2020

Ciepło wspominam również PopCzytelnię, gdzie dzieliliśmy się wrażenia z tego, co przeczytaliśmy. Na pewno mogliśmy bardziej rozwinąć kilka tematów, zwłaszcza Tajemnice regionu sieradzkiego, czego trochę żałuję. Dziś w Sieradzu wiele środowisk głośno domaga się powrotu spotkań. Warto pamiętać, że KMF był pierwszy w Sieradzu promując streaming prelekcji.

Na kanale mamy około 250 filmów – są wywiady, recenzje, prelekcje, debaty, podsumowania oraz filmy promujące różne wydarzenia. Każdy może znaleźć coś dla siebie!

© Tomasz Stępiński, Paweł Jezierski

MARIUSZ „MARIO" GÓRSKI - ŚMIERĆ POTWORA!

„Szczęk broni niósł się po kamienistej dolinie. Dwie walczące postacie odbijały się w wielkiej, stojącej niewzruszenie od niepamiętnych czasów, barierze otaczającej kontynent zamieszkany przez ludzi i potwory. Co jest za barierą? Nikt już nie pamiętał. Może jedynie najstarsze potwory, których nikt nie śmiał o to pytać. Jeden, z takich który być może wiedział, mierzył się właśnie z rycerzem w lśniącej zbroi. Lewe ramię potwora wydłużyło się nagle. Uderzyło w tarczę rycerza i odbijając się od niej zaryło w ziemię za nim. Rycerz natarł. Korzystając z okazji przytrzymał tarczą łapę potwora i podążając wzdłuż niej zbliżył się do bestii. Gdy był już wystarczająco blisko zamachnął się mieczem trzymanym w drugiej ręce. Ta pewna dotąd ręka zadrżała, a wzrok rycerza mimowolnie uciekł w kierunku rozlatującego się budynku…”

Epos stworzony przez nieznanego autora.

……..

……

….

…

..

.

- Witaj chłopcze! - odezwał się dziarsko starzec.
- Witaj! - odparł serdecznie młody rycerz.

Kapłan pojawił się znikąd. Jego noga stanęła w świątyni dwadzieścia lat temu i od razu zaciekawił starszyznę swoją wiedzą. Nazywał się ojciec Baltazar i wiek nigdy nie stanowił dla niego czegoś ograniczającego. Krzepki starzec w ciągu zaledwie roku przejrzał większość zbiorów obszernej świątynnej biblioteki i nawet napisał kilka cenionych traktatów. Zwłaszcza o naturze potworów i magicznej barierze otaczającej świat, w którego samym centrum była ta świątynia. Z czasem bycie znawcą manuskryptów zaczęło go nużyć. Szybko znalazł sobie kilku uczniów. Adeptów magii i Adama. Adam, wcześnie osierocone dziecko, nie przejawiał żadnych zdolności w kierunku magii, ale Baltazar nie skreślił go. Wręcz przeciwnie. Zaopiekował się nim lepiej niż innymi. Dziś Adam złożył przysięgę. Został rycerzem. Obrońcą pokrzywdzonych. Pełnym ideałów

piętnastolatkiem. Łowcą potworów, choć potworów od lat nikt nie widział. Jedni na jego wybór reagowali pogardą, inni wzruszeniem ramion, jeszcze inni śmiechem, ale większości było to obojętne. Jedynie Baltazar niezmiennie popierał wybór chłopaka. Pewnego dnia kapłan przybył z wiadomością z sąsiedniego miasta.

- Potwór przy barierze. Gotów? - zapytał Adama ojciec Baltazar.
- Szykowałem się na to całe życie! - odparł podniecony młodzian.
- To dobrze. - rzekł spokojnie Baltazar i po chwili dodał: - Wyruszamy jeszcze dziś. Weź miecz i tarczę.
- Wyruszamy? – zapytał Adam.
- Od stu lat nie widziano potwora. Myślisz, że taki teoretyk jak ja przepuści okazję do jego zobaczenia? – potwierdził Baltazar.

Droga była daleka. Wiele dni dzieliło dwójkę wędrowców od celu, nawet jeśli większość trasy przebyli konno. Mijali miasta i wsie. Pola i lasy. Umęczeni podróżą postanowili wypocząć. Kolejny postój wypadł w przydrożnej karczmie. Konie spoczęły w stajni oczekując na ranek, a dwaj podróżnicy przystąpili do wieczerzy.

- Byłeś kiedyś w takim miejscu? - zapytał Baltazar.
- Nie, ojcze – odparł Adam.

Baltazar wziął do ust kufel z piwem położony na stół przed chwilą przez cycatą blondynkę uśmiechającą się do Adama. Nie miała zęba na przedzie.

- Piwo mają tu podłe. – Baltazar zwrócił wzrok ku młodzianowi w lśniącej zbroi: - Mówiłem ci, że nie musisz się do mnie zwracać tak oficjalnie.
- Wiem, ale jakoś nie mogę się przemóc. – stwierdził Adam.

Baltazar się roześmiał, po czym pochylił się nad stołem.

- Widzisz tych czterech pod ścianą? Nie oglądaj się. Szukają zaczepki. Nie daj się sprowokować.
- Ty! - beknął pachołek rozsiewając wokół aurę piwnego smrodu: – Rycez! – pienił się ochlapus. - Po co ci ten miec?
- Na potwory. - odparł Adam.
- Na co?! - zdziwił się chłopek roztropek.
- Idź robić wrażenie, gdzie indziej. - Baltazar wrzasnął zirytowany.

Trójka znajomych pijanego młodzieńca zarżała jak rasowe konie i zaczęła go dopingować:

- Za kogo wy się macie rycez?! - w powietrzu czuło się atmosferę zadymy.

- Za kogoś lepszego niż ty! – nie wytrzymał Adam.

Chłopak ruszył na przybyszy z pięściami. Drogę zagrodziła mu ta sama karczemna dziewka, która podała im browar:

- Dosyć, Gerard. Idź do domu!

Ale chłopak przyłożył jej w twarz i poprawił kopniakiem w brzuch.

Adam chwycił Gerarda za kołnierz, rzucił na ścianę, a gdy ten się odbił grzmotnął jego głową o stół pozbawiając go przytomności. Widząc to jego przyjaciele dali nogę wytrzeźwiawszy w jednej chwili.

- Dość. Wynosimy się stąd. - Baltazar spojrzał na karczmarza i wściekłym wzrokiem zażądał: - Pokój!

Przeszli obojętnie obok zwijającej się w bólu dziewczyny.

Noc spędzili niespokojnie, choć sama noc upłynęła bez żadnych atrakcji. Dopiero rano stwierdzili brak koni. Karczmarz musiał zapłacić za szkodę. Na jego szczęście nie były to szlachetne rumaki tylko pospolite chabety i rekompensata, choć znaczna, nie zniszczyła go finansowo. Okazało się, że konie ukradli znajomkowie Gerarda jako zadośćuczynienie za rzekome krzywdy przyjaciela... Obwiesie zdążyli już sprzedać chabety lokalnemu rzeźnikowi, który je zarżnął i właśnie zaczynał oprawiać, gdy zawitali do niego wędrowcy z towarzystwem - obitym ryjem jednego ze złodziejaszków. Ojciec parobka nie miał większego wyboru. Musiał i on zgodzić się rekompensatę dla dwójki wędrowców, aby jego latorośl nie zawisła na szubienicy we wsi. Nie zmieniało to jednak tego, że od teraz nie mieli już koni i wszystko musieli dźwigać na własnych grzbietach...

- I jak ci się podobała nasza przygoda? - zapytał kapłan.
- Niezbyt. – mruknął Adam. Dodał po chwili: - Zawsze tak jest?
- Często. Właśnie tak zachowują się ci, których przysiągłeś bronić. – dość filozoficznie zauważył starszy.
- Ale przed potworami! - usprawiedliwiał się Adam przed Baltazarem, a może też przed samym sobą.
- To były zwykłe przygłupy, wioskowe łachudry i szczury gościńca – wesoło zauważył Baltazar.
- Tak, ale takich też przysięgałem bronić... - Adam miał problem ze swoją kreacją bohatera.
- A tymczasem wdałeś się w bójkę i zastraszałeś. Źle ci z tym? Do celu niedaleko.

Możemy omijać ludzkie siedliska przez resztę trasy, jeśli tak ci to przeszkadza. – dopytał kapłan.

- Tak. – Adam nie miał ochoty na dalsze dyskusje.

Do zmroku nie uszli zbyt daleko. Na niewielkiej polance rozbili skromny obóz. W sam raz na jedną noc. A w nocy zbudził ich szelest w lesie. Zwierzyna? A może chłopi przyszli wyrównać rachunki na własną korzyść? Wszystko było możliwe. Baltazar został przy ognisku wystawiając się na wabia, a Adam zakradł się w kierunku hałaśliwego gościa. Zaszedł go od tyłu. Był to niewątpliwie człowiek. Nie bestia. Może tylko człekokształtna? Jakaś rusałka, albo elf udający człowieka. Czytał o nich w mądrych księgach. Naskoczył na intruza, który zaczął wierzgać na wskroś ludzkimi rękami i nogami wystającymi spod spódnicy. Zaciągnął tę istotę siłą do ogniska. Dopiero tam w lepszym świetle zorientował się, że ma do czynienia z tą samą dziewką, przez którą wdał się w bójkę w karczmie. Miała posiniaczoną twarz. Oberwała nie tylko na ich oczach, ale też później. Za to, że obaj dochodzili swoich praw i własności.

- I musiałeś się wtrącać? Popisywać? - reprymenda dziewczyny brzmiała, jakby to była wszystko wina Adama.
- To nie nasza sprawa jak żyją chłopi. - zauważył Baltazar

Młody rycerz nic nie odpowiedział. Nadal czuł się winny. Dziewczyna trzęsła się sama nie wiedząc czy bardziej ze strachu czy z zimna. Zirytowany Baltazar też nie zmniejszał jej strachu. Rano zadała w końcu pytanie:

- Zabierzcie mnie ze sobą? – dodała: - Wszystko jedno gdzie.
- A niby dlaczego stary kapłan i młody rycerz mieli ciągnąć ze sobą białogłowę? – odwrócił głowę kapłan.

Białogłowa? Chyba pierwszy raz słyszała to słowo.

- Bo nie chcę tam wracać. – smutno zauważyła.
- A co nas to obchodzi? - wydarł się Baltazar.

Patrzyła na niego z miną, jakby za chwilę miała się rozpłakać.

- Paszoł won!!! - wcześniej się wydarł, ale teraz zadźwięczało jej w uszach.

Szli w ponurej ciszy. Teren był pagórkowaty. Wąska ścieżka wiła się przez las. Był to znak, że zbliżają się do bariery. Nikt przecież nie chciał mieszkać blisko miejsca uznawanego za przeklęte. Tak naprawdę bariera nie miała większego wpływu na rośliny, zwierzęta, czy ludzi. Nikt nie miał pewności co do potworów, ale po co kusić los?

- Musiałeś ją tak przeganiać? To było okropne. – Adam nie był zadowolony z zachowania kompana.
- Za miękki jesteś. Świata nie znasz - Baltazar zmienił temat: - Pomówmy lepiej o potworach. Czym się różnią istoty astralne i cielesne?
- Istoty astralne nie posiadają ciała i przez to mają ograniczoną zdolność oddziaływania na materię. Są długowieczne. Należy je zwalczać metodami magicznymi i rytuałami. Istoty cielesne posiadają ciało i mogą działać na materię bezpośrednio. Przez to są groźne same w sobie. Można z nimi walczyć zwykłą bronią. – recytował Adam.
- Czy święty miecz może zwiększyć szanse na pokonanie potwora? – kontynuował Baltazar.
- Nie ma czegoś takiego. To bajka z legend. Wykorzystuje się ją do straszenia pospólstwa, aby nie próbowali sami uganiać się za potworami. – widać było, że Adam jest przygotowany do walki z potworami.
- Dobrze, a co wiesz o pieczęciach? – Baltazar chciał się upewnić co do przygotowania młodego.
- To magiczne narzędzie walki z wyjątkowo groźnymi potworami. Mogą służyć do przywiązania potwora do miejsca lub przedmiotu. – Adam udowadniał swoją wiedzę.
- Zapewniam cię, że pieczęcie mają znacznie szersze zastosowanie. A co powiesz o barierze?
- Jest niewątpliwie astralna, ale nikt nie jest w stanie jej dotknąć. – tutaj Adam się zawahał.
- Dlaczego?
- Za każdym razem, gdy ktoś usiłował to zrobić następowały wyładowania piorunów. – Adam poczuł się pewniej.
- Więc nikt jej nie dotknął, nie zbadał. Nie wiemy, czy ma ona charakter fizyczny. Nie wydaje ci się to dziwne, że istnieje od tysiąca lat, a nawet nie wiemy czym jest? – Baltazar mocno wszedł w rolę nauczyciela.

Na to chłopak nie potrafił odpowiedzieć, ale gdy wyszedł zza zakrętu pierwszy raz ją zobaczył. Monumentalna. Sięgająca nieba. mieniąca się kolorami od purpury do różu.

- Ruszajmy! – zakończył wywiad kapłan.

- Nie powinniśmy zachować ostrożności? - zdziwił się rycerz - To terytorium potwora.

Baltazar popatrzył na Adama z lekkim politowaniem:

- Jeśli cię zaatakuje to tym lepiej. Nie będziesz musiał go szukać i szybciej wrócisz do domu.

Zeszli wzdłuż zbocza. Ziemia przy samej barierze okazała się być kamienista i błotnista. Pośrodku tego błotnisto-kamienistego pasa stał dom. Zbudowany z kamienia. Gdyby nie zapadnięty dach można by rzec że ktoś tam mieszka. Potwory mieszkają w ludzkich domach? Adam spiął się. Zdjął tarczę z pleców i przytwierdził ją do ramienia. Chwycił rękojeść miecza, ale jeszcze go nie wyciągnął. Podbiegając bliżej zauważył dziurę w bocznej ścianie. Zawaliła się, ale nie wskutek ataku, lecz ze starości. To niemożliwe, aby ktoś tu mieszkał. Może kiedyś, ale nie dziś...

- Szukamy dalej? - zapytał Baltazara.
- Nie. - odparł tamten po chwili i dodał zamyślony: - W tym domu zmarł potwór. W jednej chwili Baltazar wydał się chłopakowi dużo starszy: - Jakieś trzydzieści lat temu.
- Ojcze, skąd to wiesz? – zaniepokoił się Adam zaciskając rękojeść miecza.
- Byłem przy tym... Skóra kapłana pozieleniała. Ręka kapłana wydłużyła się wystarczająco, aby dosięgnąć rycerza. Ten jednak zdołał wyjąć miecz do połowy. Nie na tyle, aby zadać jakąś ranę, ale wystarczająco aby odparować cios.
- Jesteś potworem! – Adam był zaszokowany.
- Cieszę się, że doszliśmy do bezsprzecznego porozumienia. Jestem ostatnim potworem, ale też pieczęcią. Pamiętasz, czego cię uczyłem o pieczęciach? Ja pieczętuję barierę. Zabij mnie, a ona zniknie. To jest mój dar dla was wszystkich. Ludzi. Daję wam cały świat. Wystarczy mnie zabić. – potwór Baltazar zachęcał Adama.
- Nie mogę. – Adam nadal nie wiedział, co zrobić.
- Daję wam cały świat. Wystarczy mnie zabić. – powtórzył potwór jakby zwracał się do przygłupiego ucznia.
- Co jest za barierą? – chłopak grał na zwłokę.
- Tego nie wiem. – przyznał Baltazar
- Nie mogę. – powtórzył Adam.

- Dlaczego? Jestem bardzo stary i nawet nie wyobrażasz sobie jak zmęczony i samotny. A oni uniemożliwili mi zejście ze sceny. Widzisz, jeszcze zanim zapieczętowano we mnie barierę przeistoczono mnie w istotę cielesną z istoty astralnej. Dzięki temu jestem nie tylko długożyjący, ale też nieśmiertelny. Jak myślisz czego szukałem w świątynnej bibliotece tyle czasu. Sposobu na własną śmierć. Okazało się, że może mnie ubić tylko poświęcony wojownik. Specjalny rodzaj rycerza. Ale ta profesja już wymarła. Nie będę kłamał, że nie przyłożyłem do tego ręki. I wtedy pojawiłeś się ty. Dokładnie w tym samym miejscu, gdzie założono na mnie pieczęć. To nasze przeznaczenie! - ryknął powtórnie potwór uderzając w młodego rycerza, który tym razem zdążył się uchylić i wyciągnąć miecz. Chude ciało kapłana przybrało beczkowaty kształt. Druga ręka wydłużyła się upodabniając do pierwszej. Twarz przybrała psi rys spłaszczając czoło i ukazując wystające zęby. Oczy powiększyły się i usadowiły po bokach głowy. Nogi za to skróciły się przy jednoczesnym wydłużeniu stóp. - Będziesz musiał! – naciskała maszkara.

Powtórnie potwór zamachnął się ręką. Rycerz tym razem odwrócił się tak, aby odbić cios. Trzymając tarczą dłoń potwora przesunął się po niej bliżej jego torsu. Gdy już miał zadać cios prosto w serce mimowolnie zerknął w kierunku rozpadającego się domu potwora. Był ludzki. Ludzki. Chwila dekoncentracji sprawiła, że tylko go drasnął. Poślizgnął się na niestabilnym gruncie i osunął w stronę bariery, która zaczęła iskrzyć. Bestia wydała z siebie nieludzki gardłowy okrzyk. Nie dało się go zrozumieć w żadnej ludzkiej mowie, ale Adam był przekonany, że to słowo oznaczało “NIE!”. Bestia chwyciła rycerza za nogę odciągając go od wyładowań, jednak trafiły one bestię zadając jej dotkliwy ból i powalając na glebę. Bestia zaczęła się czołgać w kierunku rycerza. Ten chwycił miecz i niewiele myśląc trzymał go przed sobą. Bestia nadziała się na ostrze. Z jej ust popłynęła ciemna krew i osunęła się na plecy.

- Nie!!! Ojcze… - teraz Adam przyczołgał się do bestii. - Przepraszam… - z jego oczu popłynęły łzy.

Bestia zacharczała. Położyła wielką łapę na jego głowie, delikatnie zmierzwiła mu włosy i coś zabulgotała. Zwróciła spojrzenie w kierunku bariery, która zdawała się falować i rzednąć, aż wreszcie zupełnie zanikła.

Następny dzień Adam spędził na kopaniu dołu, w którym pochował ciało potwora.

Potwora? Nie. Ojca Baltazara. Był najlepszą osobą, jaką spotkał w życiu i na pewno nie zasługiwał na nazywanie go potworem. Tym samym zejściem, którym tu dotarli schodziła pewna postać. Była zbyt daleko, aby udało się dostrzec kim jest. Dopiero, gdy się zbliżyła zauważył, że jest to ta sama dziewczyna, którą spotkał w karczmie. Była brudna i obdarta, ale ta sama.

- Czego chcesz? - zapytał niechętnie Adam.

Przez chwilę stała w milczeniu.

- Gdzie kapłan? - zapytała drżącym głosem.
- Nie żyje. – Adam nie miał ochoty na rozmowę.
- To smutne. Widzę, że wykonałeś zadanie? – dziewczyna była jak widać zorientowana.
- Tak.
- Co dalej? – dopytywała dziewka.
- Nie wiem. Nie chcę wracać do świątyni. – Adam sam nie wiedział, co dalej robić.
- Ja nie chcę wracać do wsi. Ty nie chcesz wracać do świątyni. Może pójdziemy gdzieś razem? Oboje zostawmy potwory za sobą.
- Jak ty się w ogóle nazywasz?
- Ewa.
- Ktoś właśnie dał nam cały świat. Chcesz go zobaczyć?
- Tak.
- Daj mi jeszcze chwilę.

Dziewczyna podeszła do miejsca, gdzie jeszcze niedawno była tysiącletnia bariera. Stamtąd nie mogła słyszeć słów Adama:

- Będzie mi cię brakować, tato.

© Tomasz Stępiński, Paweł Jezierski

IGOR BANASZCZYK - GĘSIARKA

Kat jednym ruchem zdarł z niej szatę skazanej. Poczuła chłód jesiennego poranka i usłyszała jak przez zgromadzony tłum przepływa pomruk podziwu. Nadal była piękną kobietą, a niedawna ciąża nie zdołała widocznie zapisać się na jej ciele. Dla tutejszych mieszczan i bogobojnych chłopów z pobliskich wsi służebnych, jawiła się z pewnością jako ideał piękna. Jej duże, nieco obwisłe piersi i długie blond włosy, spływające aż do obfitych pośladków spędzały sen z powiek niejednemu mężczyźnie z Sąsiedniego Królestwa.

Kat odczytywał wyrok i zapis win. Ona zaś myślała o dniu, w którym spotkały się po raz pierwszy.

* * *

Od urodzenia przygotowywano ją do roli Służącej. Nigdy nie pragnęła być kimś innym. Sprzątanie, gotowanie, zarządzanie pomniejszą służbą, pomoc w codziennej toalecie szlachetnie urodzonym damom – to był jej świat. Świat, który rozumiała i w którym bardzo dobrze się czuła. Lubiła swoje życie.

Wszystko zmieniło się pierwszego dnia lata. Zamek przygotowywał się do wielkiego wydarzenia. Oto bowiem, po długiej wojnie Królestwo podpisało traktat pokojowy z Sąsiednim Królestwem. Jego zwieńczeniem miał być ślub tutejszej następczyni tronu z wrogim do tej pory ościennym władcą. Roboty było co niemiara, ale ten wieczór należał do wyjątkowo spokojnych. Skwar letniego i upajający zapach macierzanki, rozleniwiały wyjątkowo mocno.

Służąca leżała na stercie siana, a Chłopak Stajenny miętosił jej piersi. Dziewczyna próbowała go z siebie zrzucić, czyniła to jednak bez przekonania. Ostre igiełki skoszonej trawy, kłuły ją w kark i wciskały się pod ubranie. Naraz, w krótkim przebudzeniu jakiegoś podskórnego, tajemnego zmysłu, poczuła ten specyficzny rodzaj grozy, jaki nachodzi nas, gdy zasłona rzeczywistości rozchyla się na moment, ujawniając rzeczy przyszłe. W mgnieniu oka zepchnęła ową myśl w niepamięć. Chłopak Stajenny nacieszywszy się obfitym biustem, właśnie sięgał ku zapasce. Skapitulowała. Rozrzuciwszy ręce i nogi,

mrucząc z cicha, oddała mu się w jego władzę. „To dobry chłopiec” myślała „W zamku zapewne nie będą mieli nic przeciwko. Urodzę mu wiele pięknych dzieci”.

Ktoś zawołał od strony placu. Służąca oprzytomniała w jednej chwili. Czar gnuśnej, bezczynnej chwili prysł jak mydlana bańka. Gwałtownym ruchem bioder zrzuciła niepocieszonego Chłopaka Stajennego. Rzuciła mu jeszcze krótkie, lecz niezwykle obiecujące spojrzenie i poprawiwszy suknię wybiegła na plac. Czekał na nią sam Ochmistrz. Krytycznym okiem obrzucił zmierzwione szaty dziewczyny i bez słowa poprowadził do zamku.

Rzadko bywała w tym skrzydle. Przeznaczono je dla rodziny panującej i jej najbliższego otoczenia. Toteż zdziwiła się kiedy, zaprowadzono ją właśnie tutaj. Ochmistrz nie odpowiadał na jej pytania, ruchem ręki nakazując milczenie. Jej zdziwienie urosło jeszcze bardziej, kiedy mężczyzna wskazał jej drzwi prowadzące do prywatnych komnat królewskich. Dziewczyna z duszą na ramieniu, nacisnęła klamkę i weszła do środka.

Kolor ścian komnaty można było określić mianem spranego szkarłatu. Wspaniale kontrastował ze złotymi wykończeniami i wykonaną z królewskiego metalu posadzką. Zgromadzone tu meble, sztukateria, obrazy i inne dzieła sztuki zrobiłyby piorunujące wrażenie nawet na obytym w świecie arystokracie. Służąca jednak zdawała się ich nie dostrzegać. Wszystkimi zmysłami chłonęła niewielką postać, stojącą przy oknie. Postać odwróciła się. Właśnie wtedy po raz pierwszy ujrzała Księżniczkę.

* * *

Kat zbliżył się do niej i brutalnie wykręcił jej ręce. Nawet nie myślała o stawianiu oporu.

* * *

Księżniczka niedawno ukończyła szesnaście lat, lecz wyglądała jeszcze młodziej. Sięgała Służącej do ramienia, miała bladą jak alabaster cerę, krótkie ciemne chłopięco uczesane włosy i przeraźliwie czerwone usta.

Nie wiedzieć czemu zażyczyła sobie, aby Służąca towarzyszyła jej w podróży jako jedyna dwórka. Przyszła władczyni nie zwykła tłumaczyć swoich rozkazów, a miała w sobie coś takiego, że na jedno jej spojrzenie lub słowo gięły się kolana nawet najtwardszych rycerzy. Z nią nie należało dyskutować – jej należało słuchać.

Zatem Służąca nie dyskutowała. Dość szybko wdrażała się w nowe obowiązki i wysłuchiwała pouczeń Ochmistrzyni. W zasadzie pracy było niewiele. Poza poranną i wieczorną toaletą, należało jedynie przebywać jak najbliżej Księżniczki podczas drogi do Sąsiedniego Królestwa. Co miało stać się potem? Tego dziewczyna nie wiedziała.

Wiedziała jednak, że jej życie zmieniło się jak za dotknięciem czarodziejskiej różdżki. Trafiła do nieznanego świata i chłonęła go wszystkimi porami skóry. Nie było w niej jednak tej pustej i nadętej dumy nuworysza, którego fortuna wyniosła wyżej o jeden szczebel drabiny bytów. Nadal wypełniała swoje dawne obowiązki, z życzliwością odnosiła się do dawnych przyjaciółek, wiele czasu spędzając w izbie służebnej. Coś jednak w dziewczynie pękło. Miała świadomość, że czasy dawnej beztroski już nie wrócą. Chłopak Stajenny zaczął ją drażnić. Kilka razy odtrącała jego prostackie zaloty, a kiedy stał się jeszcze bardziej nachalny podrapała mu twarz.

Czuła, że gdyby pozwoliła mu na cokolwiek byłaby to zdrada wobec Księżniczki.

Ostatnie spotkanie przed odjazdem miało wryć się w jej pamięć silniej niż cokolwiek innego. Wezwano ją podobnie jak za pierwszym razem – późnym wieczorem. Tym razem jednak nakazano jej udać się do sypialni władczyni.

W komnacie panował półmrok. Na skraju wysokiego łoża, siedziała Księżniczka. Była naga. Służąca zatrzymała się w progu, próbowała wyszeptać jakieś przeprosiny i wycofać się chyłkiem. Nie była jednak w stanie zrobić ani jednego kroku, a głos uwiązł jej w gardle.

- Rozbierz się – powiedziała nagle Księżniczka tonem nie znającym sprzeciwu.

Służąca była tak zaskoczona, że zadziałała jak sprawdzony mechanizm. Rozpięła włosy, które rozsypały się złotą strugą po jej szerokich plecach. Następnie znajdując niezrozumiałą przyjemność w tej czynności, rozpięła zamek swojej prostej sukni i szybkim ruchem ściągnęła ją przez głowę. Została w samym gieźle. Czyżby miała przymierzyć nową podróżną sukienkę?

- Do naga! – wysyczała Księżniczka, rozwiewając jej wątpliwości.

Dziewczyna zmartwiała. Ręką zasłoniła piersi i cofając się o pół kroku, szeptała:

- Ja... ja nie...

- Natychmiast! - głos władczyni był bliski krzyku.

Krótkie słowo podziałało jak uderzenie bicza. Służąca uniosła ręce, pozwalając płóciennej rozciętej przez środek spodniej koszuli opaść na ziemię. Szybko zasłoniła miejsca wstydliwe i cofnęła się do kąta.

- Stań plecami do ściany. Unieś ręce do góry – Księżniczka mówiła już zupełnie spokojnie, suchym rzeczowym tonem.

Wstała z łoża i podeszła dziewczyny z zapalonym świecznikiem w dłoni. Stanęła przed podwładną
i dłuższą chwilę kontemplowała nagie ciało. Służąca poczuła ostry zapach wina. Tymczasem przyszła żona Króla wyciągnęła rękę i dotknęła jej skóry. Wodziła palcem po szyi, ramieniu, dekolcie. Trwało to długo, władczyni zdawała się sycić zmieszaniem służebnej. Wreszcie ujęła w dłoń jej ciężką obfitą pierś, zaś długim paznokciem zahaczyła o sutek. Dziewczyna drgnęła.

- Taaaaak – szepnęła Księżniczka – Król Sąsiedniego Królestwa, zakochałby się w tobie od pierwszego wejrzenia. Lubi takie kobiety. A ja? Na mnie nawet nie spojrzy! Wyglądam na jego wnuczkę.

Służąca podniosła wzrok. Księżniczka była szczupła, miała niewielkie, ledwie zarysowane piersi, zwieńczone krwistoczerwonymi sutkami, zaś jej łono porastał krótki ciemny meszek. Dziewczyna poczuła, że robi się jej sucho w gardle. Czuła się upokorzona, a jednak czerpała z tego odczucia jakąś perwersyjną przyjemność. Nie rozumiała siebie, nie akceptowała tego co się z nią działo, nie umiała jednak się podtrzymać.

- Jesteś piękna... Pani – wyszeptała

Księżniczka zatrzymała się zdumiona. Przez chwilę patrzyła w jej oczy jakby szukała tam śladów fałszu lub kpiny.

- Doprawdy? - odrzekła baczniej przyglądając się Służącej – No cóż, muszę przyznać że zaskoczyłaś mnie tym wyznaniem. Miejmy zatem nadzieję, że mój przyszły małżonek będzie miał podobny gust. Możesz już odejść.

Dziewczyna chciała się ubrać, lecz coś w niej pękło. Nie chciała, żeby to co właśnie się zaczęło, zakończyło się w tak nijaki sposób. Po raz pierwszy złamała rozkaz swojej Pani. Padła na ziemię i całując jej stopy, powiedziała:

- Pani, chcę Tobie służyć ze wszystkich moich sił. Błagam nie odtrącaj mnie nigdy!

Księżniczka uśmiechnęła się delikatnie

- Pocałuj – szepnęła wysuwając ku dziewczynie prawą dłoń.

Kropla wosku spadła z przechylonej świecy wprost na kark klęczącej, pieczętując ich prywatną umowę.

* * *

Sprowadzono ją z drewnianego rusztowania. Kat nałożył kajdany i pociągnął w stronę tłumu. Ludzie krzyczeli i wygrażali pięściami. Straż królewska zdołała wybić w tłumie wąski szpaler.

Ruszyli. Dziewczyna widziała rozwrzeszczane twarze szacownych mieszczek. Widziała nalane mordy chłopów i napęczniałe od pożądania gęby mieszczan. Wszyscy grozili jej i złorzeczyli. Zamknęła oczy i poczuła jak ogarnia ją dawno nie odczuwana błogość. „To się musiało tak skończyć” - pomyślała. Naga ruszyła w przepełniony nienawiścią tłum.

* * *

Jechali już drugi tydzień. To był najpiękniejszy okres jej życia. Całe dnie spędzała u boku Księżniczki, zabawiając ją ludowymi baśniami, opowieściami i legendami. Władczyni była zachwycona. Słuchała historii Służącej, sama jednak mówiła niewiele. Czasem tylko pozwalała sobie na pogładzenie włosów lub policzka dziewczyny. Była to najpiękniejsza nagroda, jaką wymarzyć mogła sobie Służąca.

Wreszcie zbliżyli się do Lasu. Las był prastarą przygraniczną puszczą i najniebezpieczniejszym odcinkiem podróży. Olbrzymie kilkusetletnie dęby, niebosiężne sosny czy blade brzozy dawały schronienie buntownikom, uciekinierom i rozbójnikom. Straż królewska zalecała podróż gościńcem naokoło puszczy, jednak Księżniczka po raz kolejny postawiła na swoim. Orszak zagłębił się w las i radosny, weselny nastrój zgasł jak zdmuchnięty płomień świecy. Wszyscy jakby przeczuwali mające nadejść wydarzenia.

Pierwszy postój wyznaczono na polanie, na której najczęściej rozpoczynały się królewskie polowania. W ciągu niecałej godziny rozbito namioty, rozpalono ogniska i wystawiono straże. Zmęczeni dworzanie szybko zapadli w sen.

Służąca obudziła się jeszcze przed świtem. Leżała u podnóża posłania Księżniczki. Uniosła głowę i spojrzała na swoją Panią. Władczyni spała nago - zrzuciła z siebie niedźwiedzie skóry i rozłożywszy nogi oraz ręce zdawała się wabić ku sobie swoją dwórkę. Dziewczyna uśmiechnęła się i chciała znowu zasnąć, jednak od strony wejścia do namiotu usłyszała jakiś szelest. Nastawiła uszu. Po chwili nie miała wątpliwości. Ktoś skradał się wzdłuż namiotu. Gdyby był dworzaninem i miał jakąś ważną sprawę, z całą pewnością już dawno by się opowiedział. Najwyraźniej na polanie pojawił się ktoś niepożądany. Trzeba było działać. W kilku susach znalazła się przy Księżniczce. Delikatnym szarpnięciem zbudziła władczynię i wyszeptała:

- Ktoś zbliża się do namiotu.

Władczyni nie zdawała zbędnych pytań. Pośpiesznie wdziała suknię, nakazując to samo Służącej. To co wydarzyło się potem, przetrwało w pamięci obu niewiast, jako zbiór krótkich urywanych obrazków i dźwięków.

Krzyk. Jacyś ludzie podcinają liny namiotów. Ogień. Szczęk oręża. Ktoś biegnie od strony lasu. Kwik koni. Bieganina. Świst strzał. Ochmistrz pada na kolana, a w jego piersi tkwi pierzasty bełt. Blask ognia. Dwóch strażników w starciu z trzema napastnikami. Tętent koni. Wrzask gwałconych niewiast.

To co zrobiła Księżniczka, zaskoczyło Służącą zupełnie. Naraz, jakby wytrącona z odrętwienia jakąś niewidzialną siłą, skoczyła przed siebie chwytając za szyję przebiegającego przed nimi konia. Czarna klacz stanęła w miejscu i o dziwo pozwoliła się dosiąść.

- Wskakuj – krzyknęła Księżniczka – wyciągając rękę ku dwórce.

Nie trzeba jej było dwa razy powtarzać. Nie minęła chwila, a galopowała w stronę lasu, przytulona do swojej Pani. Tylko raz zastąpiono im drogę. Przy samym skraju polany, trzech uzbrojonych w krótkie łuki zbójników, postanowiło zatrzymać uciekające. Klacz stanęła wierzgnęła kopytami gruchocząc czaszkę najodważniejszego z napastników.

Drugi mężczyzna, podbiegł z lewej usiłując ściągnąć Władczynię z grzbietu konia. Księżniczka nie miała litości – przebiła jego szyję krótkim mieczem, uderzając jednocześnie klacz piętami. Pomknęły w las, mijając ostatniego z atakujących.

* * *

Całą drogę na miejsce kaźni przebyła z zamkniętymi oczami. Otworzyła je tylko raz – przed bramą miejską. Uniosła wzrok i spojrzała na przybity do drewnianej tarczy koński łeb.

- Ach, Fallado, wisisz nad wrotami – szepnęła.

Głowa wyszczerzyła żółte zęby w szyderczym uśmiechu, nie wyrzekając ani słowa.

* * *

- Wolne!!! Jesteśmy wolne!!! - krzyczała Księżniczka, skacząc i tańcząc.

Służąca przypatrywała się temu wybuchowi radości z przerażeniem na twarzy.

- No co tak patrzysz, głupia? - powiedziała przyszła władczyni. - Nie rozumiesz? Nikt nas do niczego nie zmusza. Niczego nie muszę! Nawet jechać do Sąsiedniego Królestwa! Jesteśmy wolne - to powiedziawszy, dopadła do dwórki i schwyciwszy w dłoń twarz dziewczyny, złożyła na jej wargach długi pocałunek. Pierwszy i zarazem ostatni.

Oderwał je od siebie kwik padającego konia. Jeden z pocisków trafił uciekającą klacz. Kobiety nie zauważyły niewielkiej strzały i koń najwyraźniej wykrwawił się podczas forsownego biegu.

Księżniczka wolno podeszła do konającego zwierzęcia.

- To Fallada – powiedziała – najpiękniejsza klacz ze stajni mojego ojca. Nie zasługuje na tyle bólu.

Nim Służąca zdążyła cokolwiek zrobić, władczyni szybkim ruchem miecza podcięła koniowi gardło. Fala krwi zalała jej stopy.

- Odetnę jej głowę – wyszeptała – taki piękny koń zasługuje na coś więcej niż ten las.

* * *

Wyszli poza obręb miasta. Poczuła jak stęchłe powietrze dużego ludzkiego zbiorowiska powoli ustępuje świeżości otwartej przestrzeni. Otworzyła oczy i ujrzała miejsce kaźni. Tłum postępował za nimi.

* * *

Szły już drugi dzień. Księżniczka od jakiegoś czasu nie wygłaszała tyrad o wolności. Głód tłumi nawet najszlachetniejsze idee. Służąca była przekonana, że to już koniec. Z pewnością zginą, tu z głodu, bądź rozszarpane przez dzikie zwierzęta. W najlepszym wypadku ich życie zakończy się pod mieczem jakiegoś zbójnika. Ze zdziwieniem obserwowała, że taka myśl nie budzi w niej strachu. Wręcz przeciwnie czuła się dziwnie spokojnie i bezpiecznie. Była przecież u boku swojej Pani.

Spotkanie nastąpiło nad niewielkim strumieniem. Dwóch rycerzy patrolujących przygranicznych las musiało być bardzo zdziwionych, widząc obszarpane i brudne kobiety, z których jedna niosła odciętą końską głowę. Być może wzięliby je leśne wiedźmy i szybko pozbawili życia, ale Księżniczka zareagowała pierwsza. Uniosła głowę i powiedziała:

- Szlachetni rycerze Sąsiedniego Królestwa, oto stoi przed wami przyszła Królowa. Nasz orszak został napadnięty przez zbójców, tylko my ocalałyśmy.

Zbrojni popatrywali to na siebie, to na spotkane kobiety. Najwyraźniej wiedzieli o orszaku, jednak nie byli do końca przekonani, czy to, co mówią napotkane jest prawdą. I wtedy Księżniczka powiedziała tonem nie znającym sprzeciwu, wskazując jednocześnie na Służącą:

- Oto ona. Klęknijcie przed swoją nową Panią.

Uklękli nim przebrzmiały jej słowa.

* * *

Dotarli do miejsca kaźni. Naprzeciwko, na drewnianej trybunie, siedziała Księżniczka wraz ze swym małżonkiem.

* * *

Kolejne dni toczyły się jakby obok niej. W przygotowania do ślubu i uczty weselnej nikt jej nie wciągał. W końcu była tu jedynie rekwizytem – fakt, niezbędnym – ale niczym ponad to.
Z początku przerażona obrotem spraw, wreszcie zaakceptowała nową rolę.

Księżniczka zażądała milczenia. Twierdziła, że nim pojawi się ktoś, kto mógłby połapać się w zamianie, ona sama odkręci całą sprawę. Chciała jedynie kilku tygodni wolności i prostego życia. Po co? Tego nie mówiła, a Służąca bała się pytać.

Król zaś był brzydkim, tęgawym mężczyzną. Nosił długie skołtunione włosy, których chyba nigdy nie mył. Zalatywało od niego przetrawionym alkoholem. Zamienili ze sobą kilka sztywnych formułek i nie widzieli się do czasu ceremonii. Podczas uczty weselnej Król bekał, dłubał nożem w zębach i opowiadał sprośne żarty. Potem zaprowadzono ich do łożnicy. Kazał jej się rozdziać. Przez kilka chwil oglądał jej nagie ciało, pogwizdując przy tym przez zęby. Następnie wziął ją tak, jak czynią to konie z klaczami. Gdy było już po wszystkim klepnął w pośladki, odwrócił się na drugi bok i zasnął. Służąca była zupełnie zobojętniała. Wszystkie myśli kierowała ku swojej Pani.

Spotkały się następnego wieczoru. Stały przy bramie miejskiej, na której przybito odciętą głowę Fallady. Księżniczka dawała dziewczynie instrukcje. Spotykać miały się co drugą niedzielę,
w chatce za murami. Niedoszła władczyni została gęsiarką i tam miała od tej pory mieszkać. Służącej kazała przynosić najnowsze plotki i informować o tym, co dzieje się na dworze. Dziewczyna przyrzekła wypełnić polecenia co do joty. Usłyszawszy jej obietnicę Księżniczka ruszyła w stronę swojej chatki:

- Ach, Fallado, wisisz nad wrotami! - krzyknęła z uśmiechem na ustach przechodząc przez bramę.

- Ach, Księżniczko, biegasz za gąskami – odpowiedziała końska głowa.

* * *

Wszyscy słuchali krótkiej przemowy władcy. Król mówił o zdradzie, kłamstwie i konieczności kary. Jąkał się i plątał. Służąca widziała jak Księżniczka podpowiada mu kolejne partie tekstu. Był jednak Królem i poddani nagrodzili go owacją. Świadomość

społecznego porządku jest dla ludzi prostych ważniejsza niż oratorskie popisy mówców i gderanina filozofów. Na chwilę zapadła cisza. Skazana spojrzała ku trybunie i wtedy Kat pchnął ją mocno. Poleciała przed siebie, prosto w ziejący czernią otwór, nabitej brantalami beczki.. Gwoździe rozcięły jej skórę. Poczuła jak gardło napełnia się krwią - któryś musiał wbić się w policzek. Przed oczami miała cały czas sylwetkę Księżniczki, na odległej trybunie. Paradoksalnie nie czuła bólu, a powoli napływającą przyjemność. Przecież musiała odpokutować grzech wobec swej Pani.

* * *

Spotykały się zgodnie z umową. Służąca nie wiedziała, jak Księżniczka spędza swoje dni. Czy faktycznie pasa gęsi? Może biega po łąkach i rozmyśla o swej wolności? A może gzi się z wiejskimi chłopcami? Wolała nie wiedzieć. Spotkania wyglądały tak jak do tej pory. To ona mówiła. Opowiadała o zwykłych dworskich sprawach, o tym że Król znajduje sobie coraz to nowe kochanki zarówno z plebsu, jak i ze szlachty, o tym że sypialniany rytuał powtarza się prawie każdej nocy, o tym jak pewnego dnia usłyszała swego małżonka mówiącego do jednego z dworzan „Mam dobrą żonę. Nie wtrąca się do polityki, milczeniem zbywa kolejne kurwy u mego boku, zawsze jest chętna w sypialni. Tyle, że mnie nudzi. Z wyglądu zaczyna mi przypominać dojną krowę", o tym że nie odnaleziono nikogo żywego z orszaku którym podróżowały, o plotkach dotyczących końskiej głowy na bramie miejskiej, o astrologu, który spojrzał na dłoń królowej i tylko zamruczał coś dziwnego pod nosem, o poselstwie, które za kilka miesięcy miało przybyć z ich rodzimego królestwa. A Księżniczka jedynie słuchała. Tylko czasami głaskała swoją Służącą po głowie.

Wszystko zmieniło się jesienią.

– Co!?!?!?!!? - ryczała Księżniczka – Jak śmiałaś!! Ty... wiejska dziwko!!! - uderzona w twarz Służąca upadła na ziemię – Jak to w ciąży!?! Jakim prawem!?! Nie było o tym mowy!!! - niewielka kobietka z furią napadła na leżącą. Uniosła nogę do kopnięcia i... zatrzymała się. Jej piersi poruszały się rytmicznie, policzki nabiegły czerwienią, oddech miała krótki, urywany.

– Nie, nie… - wydyszała po chwili – byłaś mi wierna tak długo. Zasługujesz na odrobinę wyrozumiałości. Jednak… Czy zdajesz sobie sprawę, że będziesz musiała ponieść karę?

– Tak, Pani – powiedziała Służąca – zasłużyłam na karę. Nic mnie nie usprawiedliwia.

– Dobrze zatem – Księżniczka uspokoiła się z miejsca, a na jej twarzy wykwitł uśmiech – Jutro znajdę Lokaja. Powiem mu, że w mojej chatce uprawiasz nierząd z jakimś rycerzem, a termin następnej schadzki wyznaczyliście w przyszłą niedzielę. Znając tego starego wieprza w koronie, przyleci tu za tobą. Wejdziesz za kotarę, a ja załatwię sprawę.

Tak też się stało. To był piękny słoneczny dzień. Ledwie posłyszały kroki, Służąca skryła się za zasłoną i w tej samej chwili drzwi wyleciały razem z zawiasami. Król przybył sam, uzbrojony jedynie w krótki miecz. Wpadł do niewielkiej chatynki i znieruchomiał. Zamiast wiarołomnej małżonki i zdradliwego gacha, ujrzał piękną gęsiarkę. Księżniczka wstała i postąpiła o krok. Promień światła zza okna padł na jej twarz.

– Uklęknij – powiedziała z mocą w głosie.

Służąca patrzyła z niedowierzaniem jak to smrodliwe bydle, które niewoliło kucharki, służące
i dwórki, bez słowa pada na kolana. Tymczasem jej Pani, uczyniła szybki ruch ręką i zwiewna suknia opadła na ziemię, odsłaniając nagie ciało. Król wpatrywał się w nią jak urzeczony, kiedy ruszyła ku niemu. Powoli, jakby od niechcenia, ze wzgardą w spojrzeniu przemierzała ten niewielki dystans. Promienie słońca zdawały się gładzić jej ciało, przesuwały się po sutkach, po udach, pośladkach sięgając aż po jej drobne stopy. Służąca czuła jak krew uderza jej do głowy, chciała przerwać ten pochód, wybiec zza kotary, krzyknąć, zasłonić swoją Panią. Nie była jednak w stanie, oderwać od niej wzroku. Wreszcie Księżniczka zatrzymała się. Jej łono znalazło się tuż przed królewską twarzą

– Pocałuj – rozkazała.

Spełnił jej polecenie bez chwili wahania, z ochotą, ze zwierzęcą gwałtownością.

* * *

Kat podszedł do nabijanej gwoździami beczki. Przyłożył wieko i usłyszała stukot młotków. Spowiła ją ciemność.

* * *

Ostatnie miesiące spędziła w więzieniu. Sam proces był krótki, gdyż przyznała się do wszystkiego. Zarzucili jej podszywanie się pod następczynię tronów, rzucenie uroku na Księżniczkę i zdradę Króla. Czuła się winna. Zawiodła swoją Panią, więc kara była tylko formalnością.

Na czas ciąży umieszczono ją w suchej i jasnej celi. Wiedziała, że dziecko, które urodzi miało zostać oddane pod opiekę jednej z dwórek. Być może zasłuży sobie kiedyś na niewielkie księstwo, albo tytuł szlachecki. Całkiem niezłe perspektywy, jak na potomka pochodzącej z gminu służebnej dziewki. Księżniczka odwiedzała ją co najmniej raz w tygodniu. Nie wypowiadała ani słowa. Siadała tylko naprzeciw krat i z uśmiechem spoglądała na swoją Służącą.

Dziewczyna czuła się szczęśliwa podczas tych krótkich spotkań. Całe jej przeszłe życie wydawało się niczym bajka. Sam poród był tylko niewielkim paroksyzmem bólu. Urodziła syna.

Księżniczka pojawiła się raz jeszcze. Tym razem na koniec wizyty wyciągnęła swoją dłoń i pozwoliła ją ucałować.

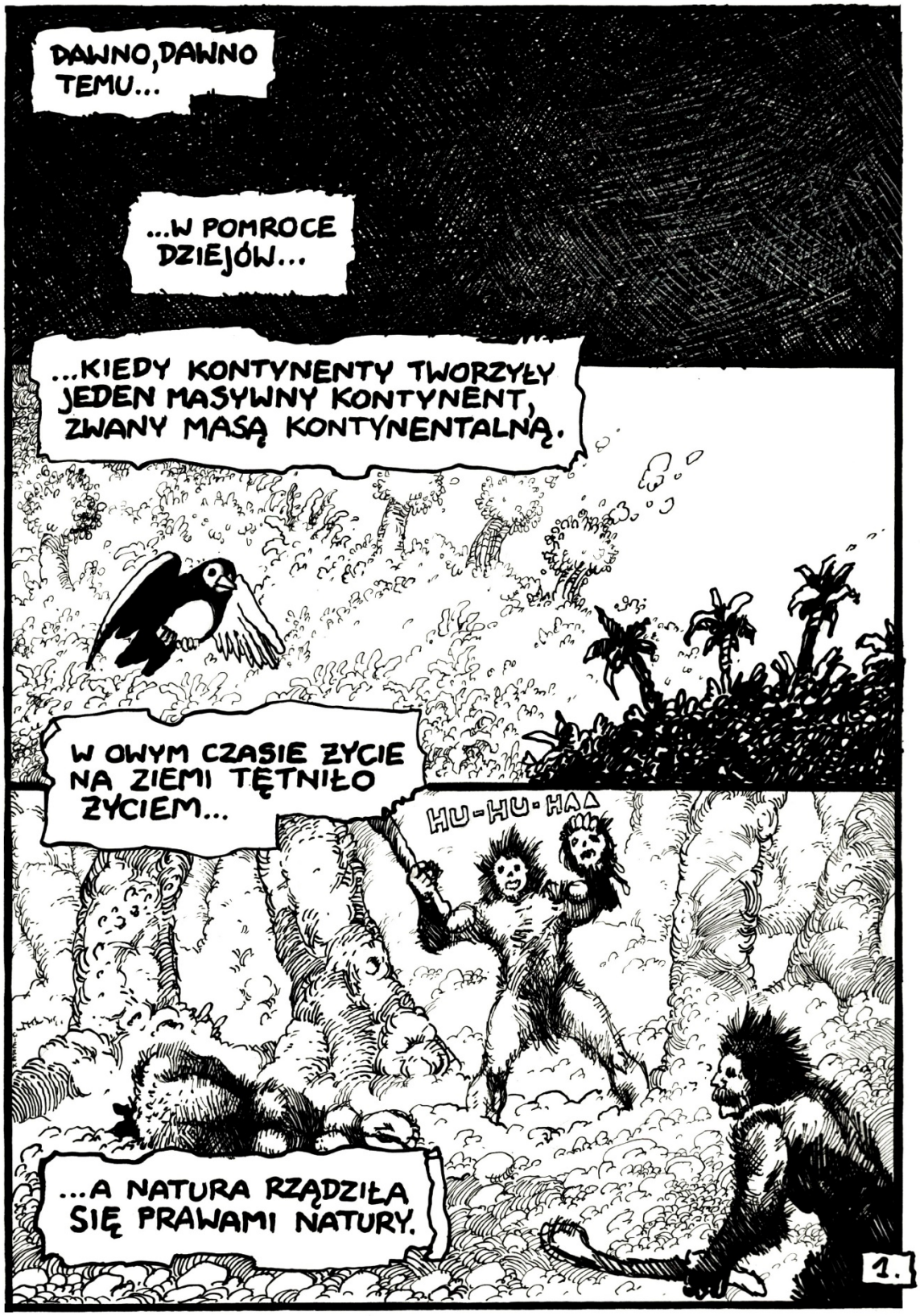
Miesiąc później Służącą wyprowadzono na szafot.

* * *

Uderzone batem konie szarpnęły się do przodu. Beczka wykonała obrót. Dziewczyna poczuła jak kolce kroją jej ciało. Odpłynęła wraz z falą bólu i przyjemności.

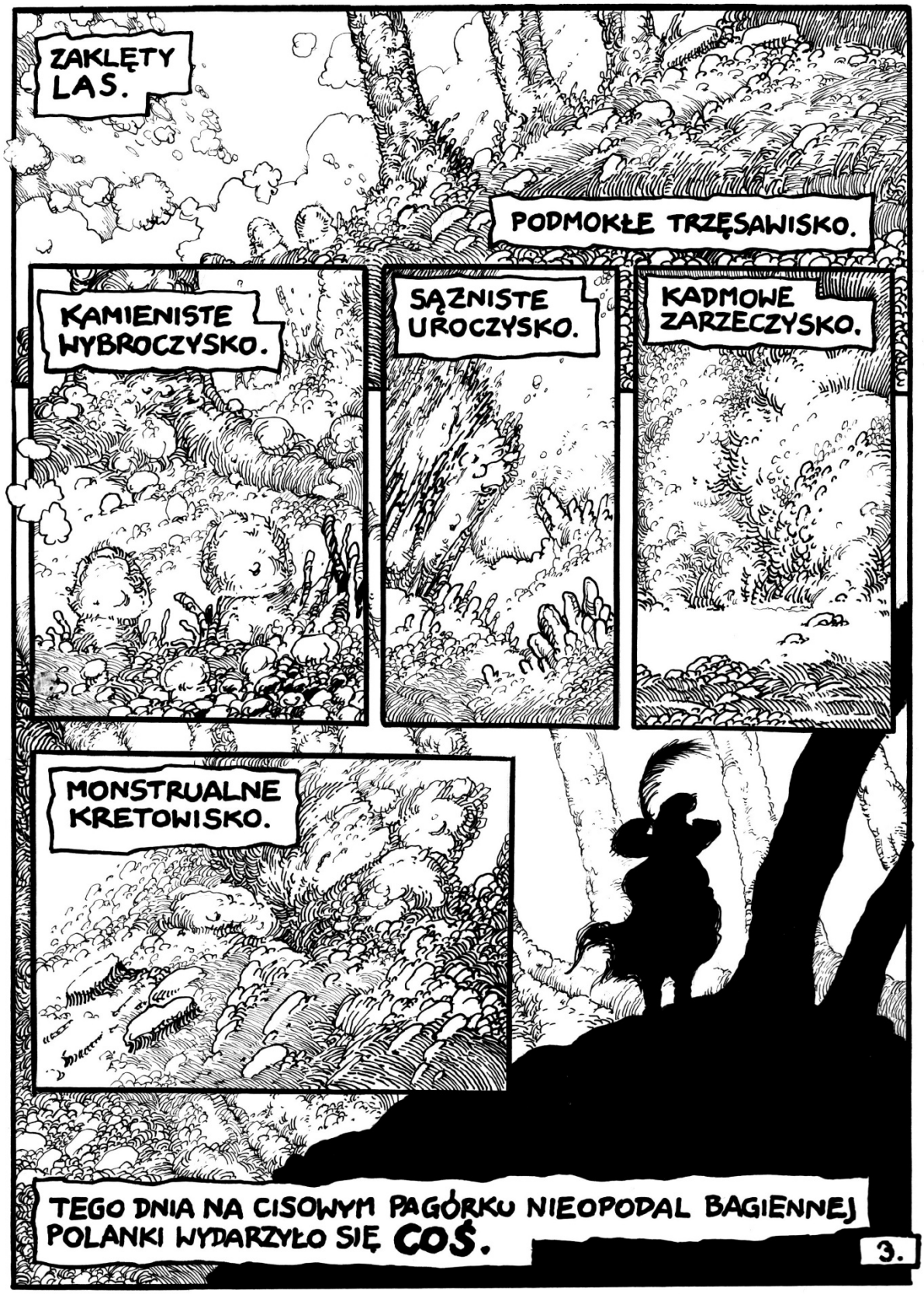
© Tomasz Stępiński, Paweł Jezierski

PAWEŁ GIERCZAK - FANTASY



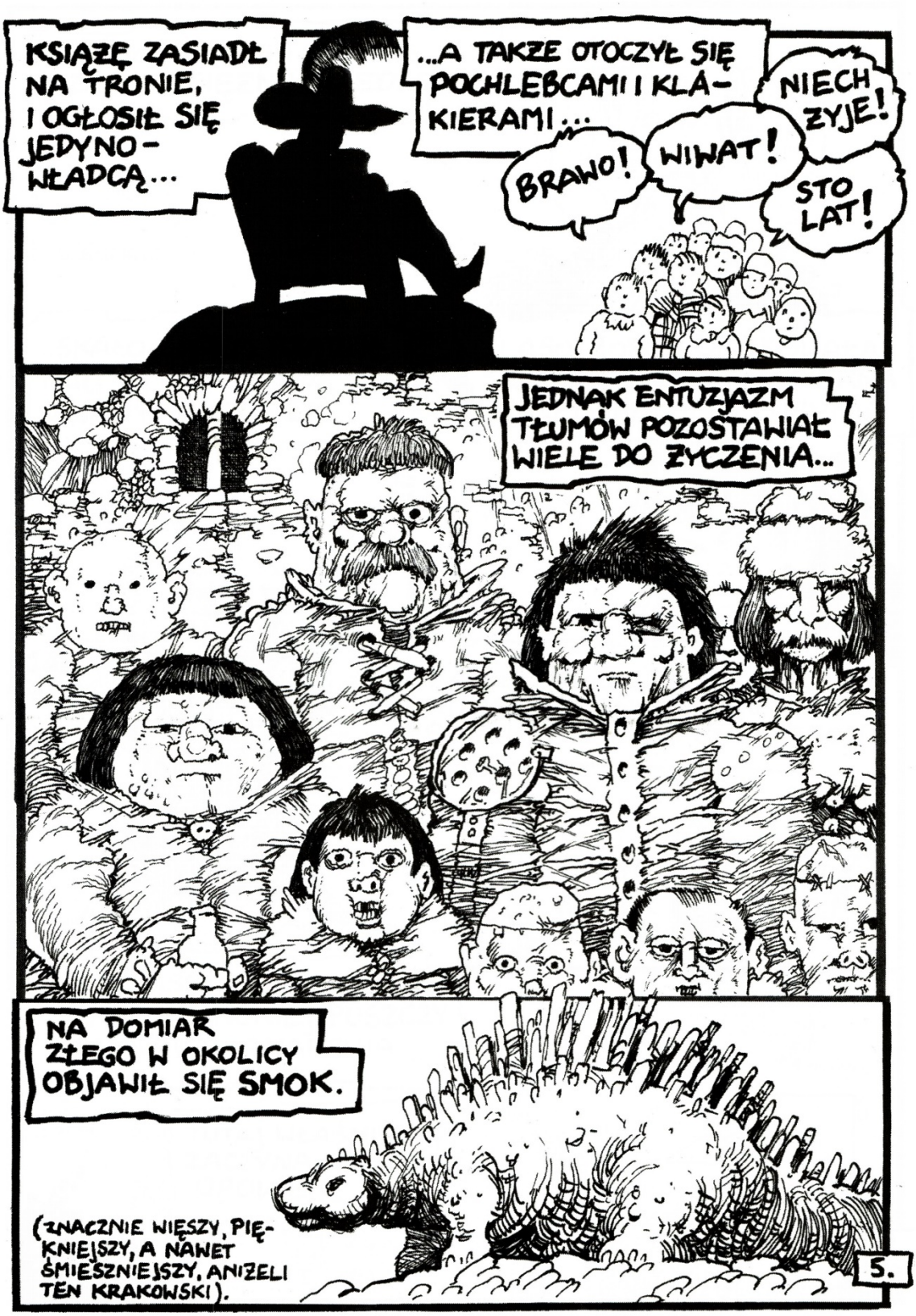
© Tomasz Stępiński, Paweł Jezierski

© Tomasz Stępiński, Paweł Jezierski



© Tomasz Stępiński, Paweł Jezierski

© Tomasz Stępiński, Paweł Jezierski



© Tomasz Stępiński, Paweł Jezierski

© Tomasz Stępiński, Paweł Jezierski

© Tomasz Stępiński, Paweł Jezierski

Klub Miłośników Fantastyki „Sagitta” to ludzie i ich zainteresowania, popkultura i... artefakty oraz inne gadżety. Przez lata uzbierało się trochę itemów, dokumentów życia społecznego lub elementów większych kolekcji. Poniżej część autografów (i wrys) pieczołowicie zbieranych przez Kruszona i Mario na konwentach:

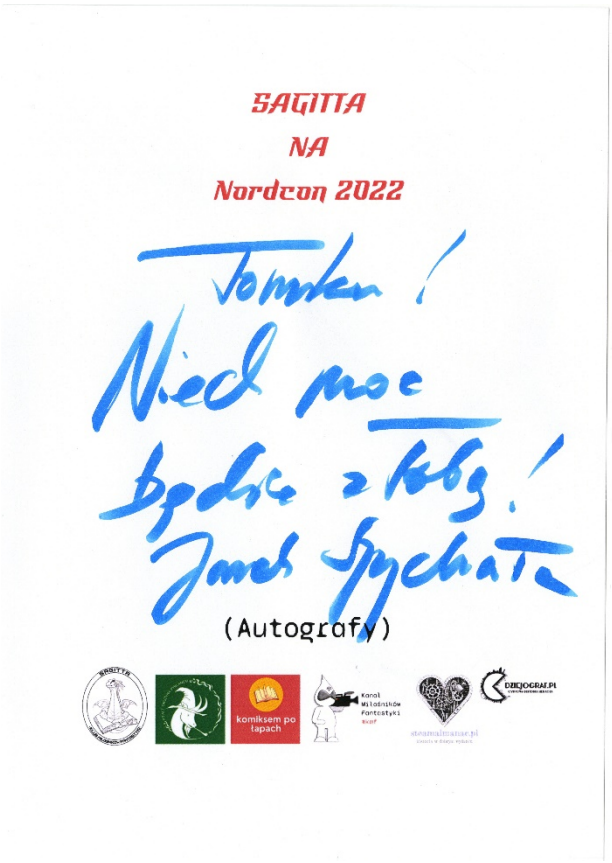
© Tomasz Stępiński, Paweł Jezierski

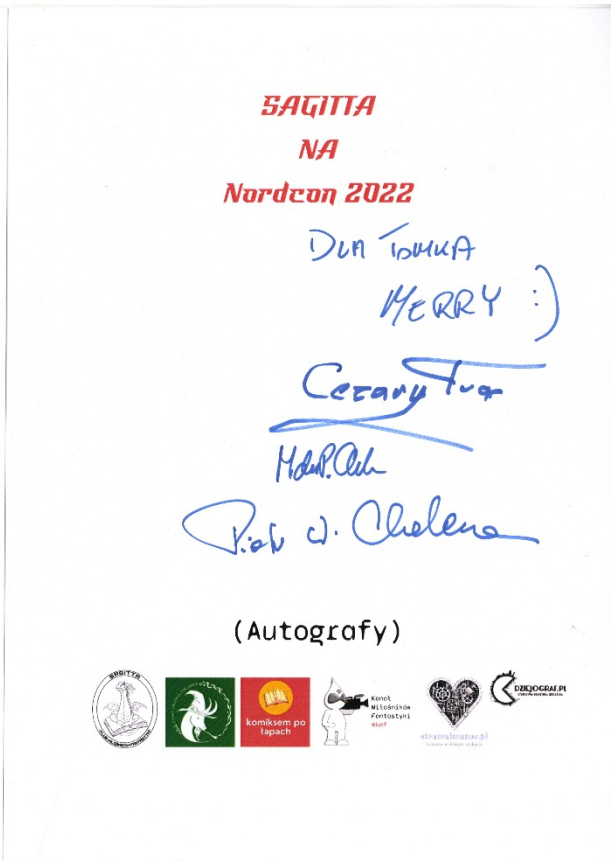
© Tomasz Stępiński, Paweł Jezierski

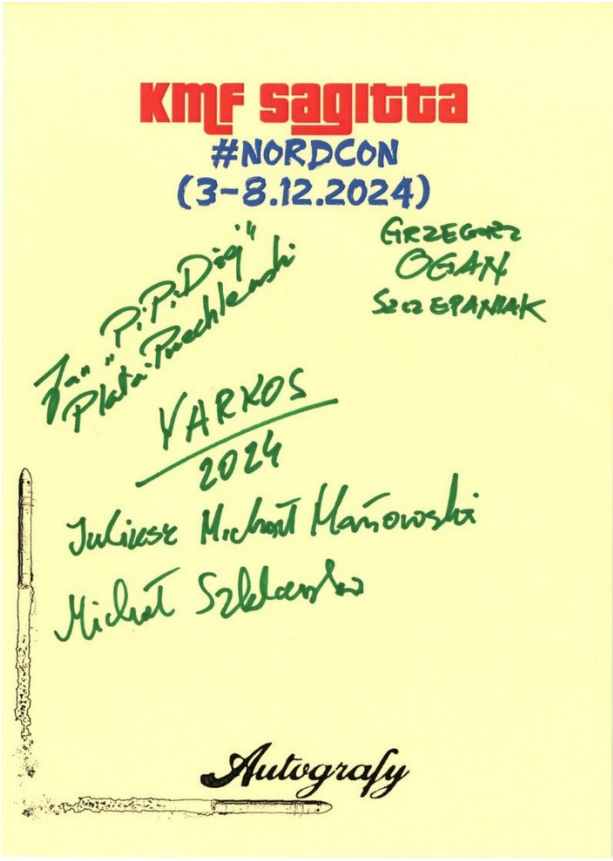
KMF Sagitta

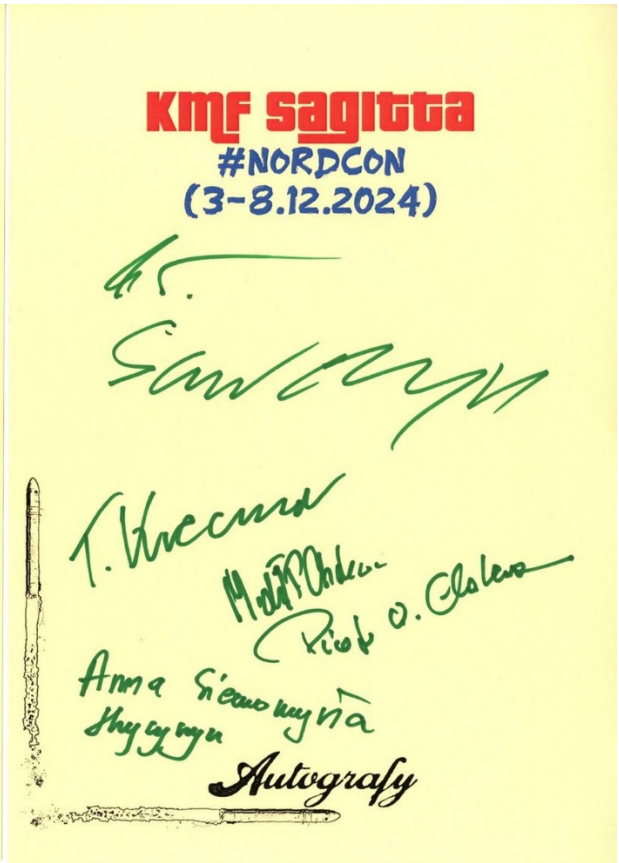
MFKIG 2023
(ŁDZ)

© Tomasz Stępiński, Paweł Jezierski





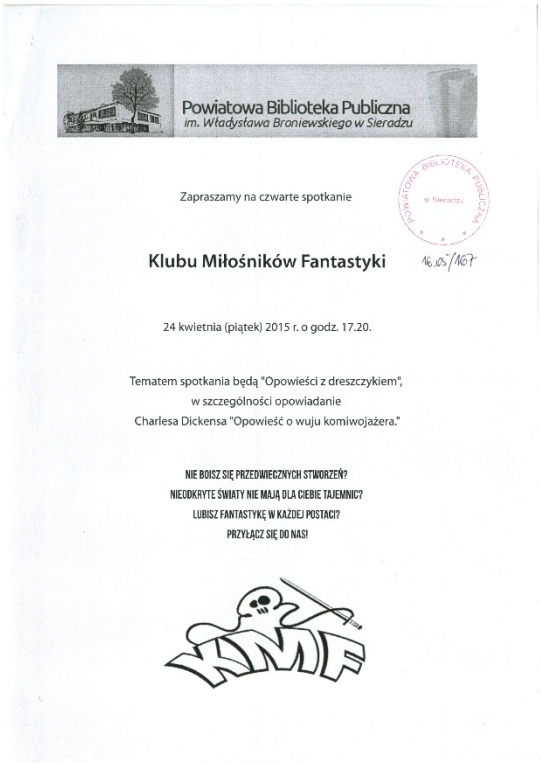




© Tomasz Stępiński, Paweł Jezierski

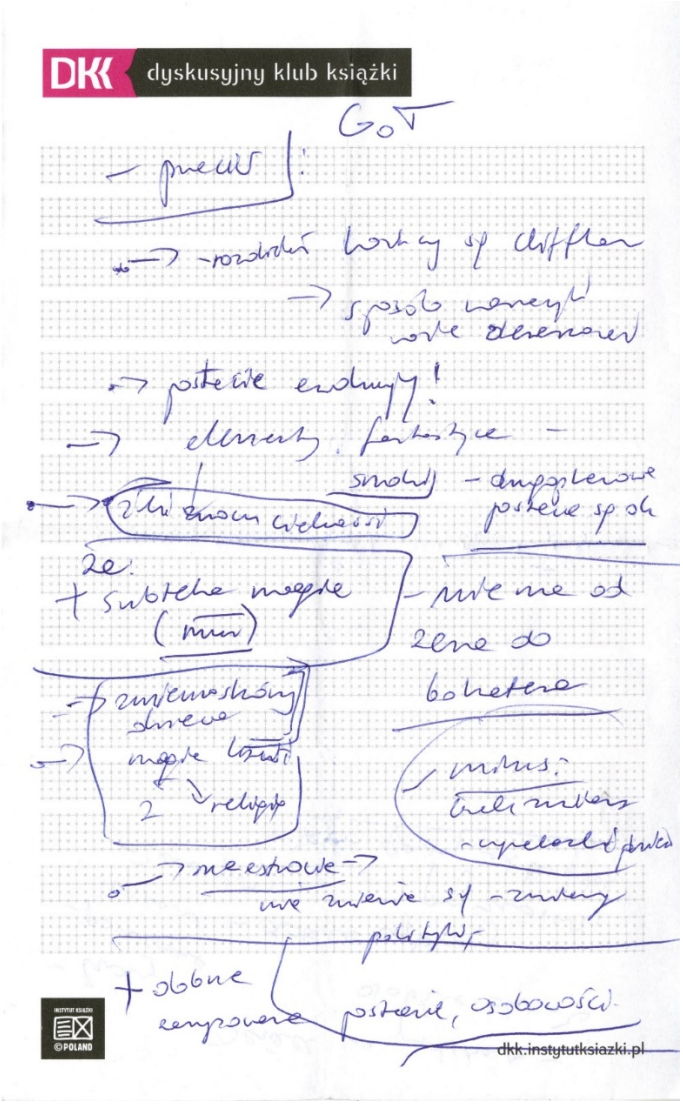
HISTORYCZNA GRAFIKA – ZAPROSZENIE NA PIERWSZE SPOTKANIE KLUBOWE!

PIERWSZE WZORY ZAPROSZEŃ NA SPOTKANIA:



© Tomasz Stępiński, Paweł Jezierski

NA SPOTKANIACH (PRZED ERĄ ONLINE) PADRE ROBIŁ NOTATKI, PRZYDATNE PÓŹNIEJ DO RELACJI. MIAŁY ONE SPECYFICZNĄ FORMĘ :



MAIL KRUSZONA W SPRAWIE UTWORZENIA KLUBU:

---------- Wiadomość przekazana dalej ----------
Od: tomek stepinski <spo[redacted]l>
Data: 4 lutego 2015 11:23
Temat: Podziękowania i pomysł
Do: info@[redacted]

Witam,

chciałem podziękować za wczorajsze spotkanie, które Państwo zorganizowali z pisarzem Jakubem Ćwiekiem oraz zapytać, gdyż w Sieradzu nie istnieje żadne kółko fanów fantastyki, bądź science fiction, a wiem, że Państwo prowadzą Dyskusyjny Klub Książki i chciałem zainteresować Państwa tematem koła fanów fantasy. Co Państwo o tym myślą?

Z góry dziękuję za odpowiedź
Pozdrawiam
Tomasz Stępiński

Nadal podążamy tam, gdzie innym się nie chce!

© Tomasz Stępiński, Paweł Jezierski

CZĘŚĆ BIBLIOTECZKI KLUBOWEJ W STAREJ LOKALIZACJI:

SOBOTA Z FANTASTYKĄ:

O Łódzkim Fanklubie Star Wars:

Początkowo sympatycy „Gwiezdnych wojen" z aglomeracji łódzkiej zadowalali się spontanicznymi spotkaniami we własnych grupach koleżeńskich. Ten stan rzeczy zaczął się zmieniać 5 października 2008 roku, kiedy to na XIX Międzynarodowym Festiwalu Komiksu w Łodzi odbyło się pierwsze spotkanie fanów, chcących rozwijać swoje hobby w sposób bardziej zorganizowany. Powstanie Łódzkiego Fanklubu Star Wars stało się faktem. Szybko okazało się, że w skład nowo powstałej organizacji weszli nie tylko przedstawiciele różnych łódzkich dzielnic, ale też reprezentanci Zgierza i Pabianic. Siedzibą ŁFSW jest Łódzki Dom Kultury znajdujący się przy ulicy Traugutta 8. Organizowane w nim spotkania odbywają się tradycyjnie w wybrane sobotnie popołudnia. Logo naszej organizacji przedstawia połowy symboli Rebelii i Imperium przecięte wiosłem, nawiązujące formą i kolorystyką do herbu miasta Łodzi. Stworzył je Michał „ShVagYeR" Szymański. Patronem ŁFSW wybrano Passela Argente, koorivara, przywódcę Sojuszu Korporacyjnego. Jest on znany również jako „ten z lodem (włoskim) na czole". Naszą misją jest integracja wszystkich fanów „Gwiezdnych wojen" z obszaru aglomeracji łódzkiej.

(źródło: http://lfsw.pl)

Łódzki Fanklub Star Wars zaprezentuje stroje bohaterów "Gwiezdnych wojen" oraz gry planszowe.

Powiatowa Biblioteka Publiczna w Sieradzu
Dyskusyjny Klub Książki
Klub Miłośników Fantastyki "Sagitta"

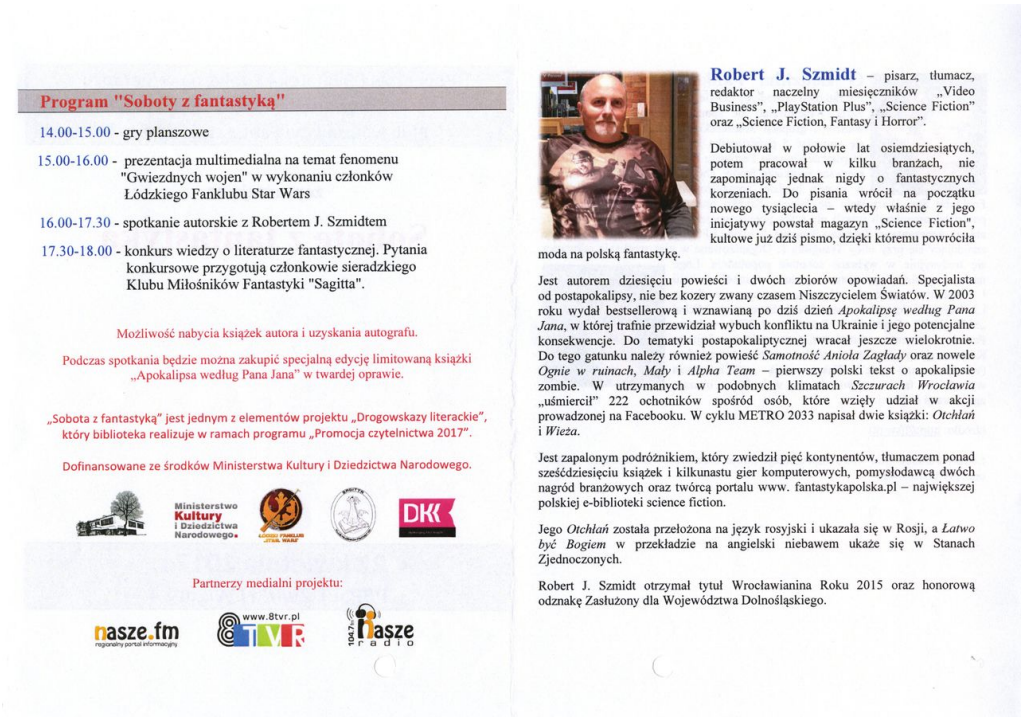
zapraszają na

Sobotę z fantastyką

22 kwietnia 2017 r.
PBP, ul. Żwirki i Wigury 4

Nadal podążamy tam, gdzie innym się nie chce!

© Tomasz Stępiński, Paweł Jezierski



Program "Soboty z fantastyką"

14.00-15.00 - gry planszowe

15.00-16.00 - prezentacja multimedialna na temat fenomenu "Gwiezdnych wojen" w wykonaniu członków Łódzkiego Fanklubu Star Wars

16.00-17.30 - spotkanie autorskie z Robertem J. Szmidtem

17.30-18.00 - konkurs wiedzy o literaturze fantastycznej. Pytania konkursowe przygotują członkowie sieradzkiego Klubu Miłośników Fantastyki "Sagitta".

Możliwość nabycia książek autora i uzyskania autografu.

Podczas spotkania będzie można zakupić specjalną edycję limitowaną książki „Apokalipsa według Pana Jana" w twardej oprawie.

„Sobota z fantastyką" jest jednym z elementów projektu „Drogowskazy literackie", który biblioteka realizuje w ramach programu „Promocja czytelnictwa 2017".

Dofinansowane ze środków Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego.

Partnerzy medialni projektu:

nasze.fm regionalny portal informacyjny · www.8tvr.pl · Nasze radio

Robert J. Szmidt – pisarz, tłumacz, redaktor naczelny miesięczników „Video Business", „PlayStation Plus", „Science Fiction" oraz „Science Fiction, Fantasy i Horror".

Debiutował w połowie lat osiemdziesiątych, potem pracował w kilku branżach, nie zapominając jednak nigdy o fantastycznych korzeniach. Do pisania wrócił na początku nowego tysiąclecia – wtedy właśnie z jego inicjatywy powstał magazyn „Science Fiction", kultowe już dziś pismo, dzięki któremu powróciła moda na polską fantastykę.

Jest autorem dziesięciu powieści i dwóch zbiorów opowiadań. Specjalista od postapokalipsy, nie bez kozery zwany czasem Niszczycielem Światów. W 2003 roku wydał bestsellerową i wznawianą po dziś dzień *Apokalipsę według Pana Jana*, w której trafnie przewidział wybuch konfliktu na Ukrainie i jego potencjalne konsekwencje. Do tematyki postapokaliptycznej wracał jeszcze wielokrotnie. Do tego gatunku należy również powieść *Samotność Anioła Zagłady* oraz nowele *Ognie w ruinach*, *Mały* i *Alpha Team* – pierwszy polski tekst o apokalipsie zombie. W utrzymanych w podobnych klimatach *Szczurach Wrocławia* „uśmiercił" 222 ochotników spośród osób, które wzięły udział w akcji prowadzonej na Facebooku. W cyklu METRO 2033 napisał dwie książki: *Otchłań* i *Wieża*.

Jest zapalonym podróżnikiem, który zwiedził pięć kontynentów, tłumaczem ponad sześćdziesięciu książek i kilkunastu gier komputerowych, pomysłodawcą dwóch nagród branżowych oraz twórcą portalu www. fantastykapolska.pl – największej polskiej e-biblioteki science fiction.

Jego *Otchłań* została przełożona na język rosyjski i ukazała się w Rosji, a *Łatwo być Bogiem* w przekładzie na angielski niebawem ukaże się w Stanach Zjednoczonych.

Robert J. Szmidt otrzymał tytuł Wrocławianina Roku 2015 oraz honorową odznakę Zasłużony dla Województwa Dolnośląskiego.

KILKA NASZYCH GADŻETÓW:

kmfsagitta.pl – Twoja wizja fantastyki!

Dziesięć lat Sagitty

Nadal podążamy tam, gdzie innym się nie chce!

© Tomasz Stępiński, Paweł Jezierski

kmfsagitta.pl - Twoja wizja fantastyki!

Dziesięć lat Sagitty

Nadal podążamy tam, gdzie innym się nie chce!

© Tomasz Stępiński, Paweł Jezierski

IDENTYFIKATORY Z WYDARZEŃ:

Nadal podążamy tam, gdzie innym się nie chce!

© Tomasz Stępiński, Paweł Jezierski

PREZENT OD ANDRZEJA PILIPIUKA:

TERMOSY NA WODĘ DO KAWY I HERBATY JAK PRZYSTAŁO NA PORZĄDNY DYSKUSYJNY KLUB KSIĄŻKI:

Nadal podążamy tam, gdzie innym się nie chce!

© Tomasz Stępiński, Paweł Jezierski

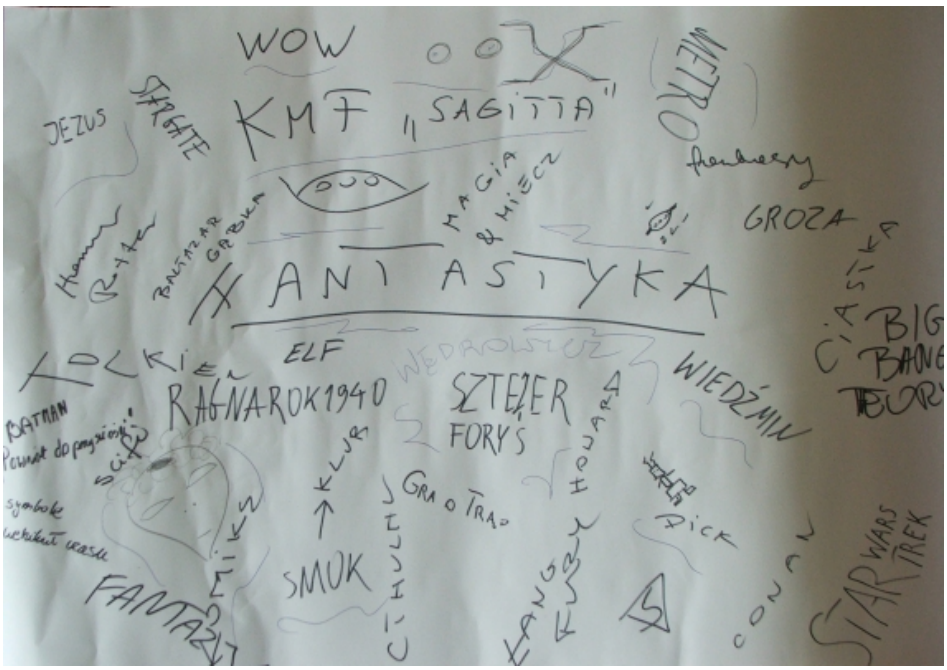
NOWY WZÓR KOSZULKI KLUBOWEJ:

JUŻ NIEDŁUGO CZEKA NAS PODRÓŻ:

Nadal podążamy tam, gdzie innym się nie chce!

© Tomasz Stępiński, Paweł Jezierski

FRAGMENT „MAPY MYŚLI'':



NA KAPITULARZU ZE ZNAJOMYMI (DRUŻYNA PYRLANDII, KLUB ISEKAI, KOMIKSEM PO ŁAPACH) I PISARZAMI – ROBERTEM M. WEGNEREM I ANDRZEJEM PILIPIUKIEM:

Nadal podążamy tam, gdzie innym się nie chce!

© Tomasz Stępiński, Paweł Jezierski

© Tomasz Stępiński, Paweł Jezierski

SZKIC DO KLUBOWEGO LOGO – PIERWSZA WERSJA SMOCZYCY:

KONKURSY – W KADRZE I DYMKU ORAZ W ŚWIECIE TOLKIENA:

Nadal podążamy tam, gdzie innym się nie chce!

© Tomasz Stępiński, Paweł Jezierski

JEDEN ZE WZORÓW GRAFIK KOSZULKOWYCH:

Nadal podążamy tam, gdzie innym się nie chce!

© Tomasz Stępiński, Paweł Jezierski

TO JEST SMOK! RĘKODZIEŁO:

© Tomasz Stępiński, Paweł Jezierski

CHWALEBNE CYTATY:

KLUB MIŁOŚNIKÓW FANTASTYKI "SAGITTA" EST. 2015

STARA SZKOŁA FANDOMU

SPOTKANIA MIĘDZYNARODOWE

PUBLIKACJE

SPOTKANIA I PRELEKCJE

FANTASTYKA/KOMIKS/MANGA I ANIME

GRY/FILM/POPKULTURA

DISCORD

NAPISZ

KONTAKT@KMFSAGITTA.PL

KMFSAGITTA.PL

© Tomasz Stępiński, Paweł Jezierski

Klub Miłośników Fantastyki „Sagitta” to nie tylko spotkania, wywiady, gry czy recenzje!

To także Kanał Miłośników Fantastyki na #Youtubie!

Znajdziesz na nim:

- Prelekcje,

- Ligę Starcraft 2,

- Wywiad ze smokiem,

- Stację Sagitta,

- Recenzje,

- Filmy promocyjne.

Zachęcamy do odwiedzenia!

Nadal podążamy tam, gdzie innym się nie chce!

© Tomasz Stępiński, Paweł Jezierski

KmFsagitta.pl
- rzetelnie o popkulturze

Na naszym blogu znajdziecie:

- Wywiady

- Recenzje

- Relacje

- Archiwum Klubu Miłośników

Fantastyki „Sagitta”

- Hakujemy Real!

Nadal podążamy tam, gdzie innym się nie chce!

© Tomasz Stępiński, Paweł Jezierski

OFERTA EDUKACYJNA

KLUBU MIŁOŚNIKÓW FANTASTYKI „SAGITTA”

Członkowie Klubu Miłośników Fantastyki „Sagitta” w ramach oferty edukacyjnej proponują przeprowadzenie nieodpłatnych prezentacji i prelekcji dla dzieci i młodzieży oraz osób dorosłych w ramach zapoznania ze światem fantastyki w każdym aspekcie (czytelniczym, biblioterapeutycznym, filmowym, gier i rozwijania własnego hobby).

Oferujemy również prelekcje poświęcone popkulturze, komiksom, genealogii oraz informacji i mediom.

Jeśli masz pomysł na funkcjonowanie klubu w swojej okolicy, zgłoś się do nas! Pomożemy!

Więcej:

https://kmfsagitta.pl/o-klubie-milosnikow-fantastyki/oferta-edukacyjna/

KALENDARIUM
POPKULTUROWE
dostępne jest na:
Facebooku:
(facebook.com/KalendariumPopkulturowe)
Discordzie:
(kontakt@kmfsagitta.pl)
w PDF:
(kmfsagitta.pl)

Nadal podążamy tam, gdzie innym się nie chce!

© Tomasz Stępiński, Paweł Jezierski

STACJA SAGITTA (PODKAST)

#Sagittarianie, Komiksem po łapach i nasi stali goście z Poznańskiego Towarzystwa Miłośników Tolkiena - "Drużyna Pyrlandii" prowadzą cykl podkastu #stacjasagitta.

To ponad 60 odcinków, w których podróżowaliśmy po innych wymiarach, spotykaliśmy obce cywilizacje i szukaliśmy odpowiedzi na zagadki historii.

Zacznij odkrywać Sagittę już dziś!

STACJA SAGITTA

ORIGINALS

Stacja Sagitta - Wywiad ze smokiem

To jedyny w Polsce zapis życia fandomu, historii ruchu klubów i stowarzyszeń związanych z fantastyką.

Nasi goście opowiadają o historii organizacji, o wydarzeniach, konkursach, konwentach i innych inicjatywach

kmfsagitta.pl - Twoja wizja fantastyki!

Dziesięć lat Sagitty

© Tomasz Stępiński, Paweł Jezierski

PUBLIKACJE KLUBU MIŁOŚNIKÓW FANTASTYKI „SAGITTA"

(kmfsagitta.pl/nasze-publikacje)

Klub Miłośników Fantastyki „Sagitta" działa od 2015 roku.

Do tej pory wydaliśmy kilkanaście publikacji:

Publicystyka:

Paweł „Padre" Jezierski, Tomasz „Kruszon" Stępiński, Złota era polskiego komiksu, Sieradz 2024,

Tomasz „Kruszon" Stępiński, Kalendarium popkulturowe 2022, 2023, 2024, 2025,

Paweł „Padre" Jezierski, Skąd się bierze humor wszelki? O twórczości komiksowej Tadeusza Baranowskiego, Sieradz 2023,

Mariusz „Mario" Górski, Mangowy zawrót głowy, Sieradz 2022,

Tomasz „Kudłaty Tomczyk, Sharkosfera i Bardzo Złe Filmy, Sieradz 2022,

Paweł „Padre" Jezierski, Tomasz „Kruszon" Stępiński, Fandom nad Wartą. Popwywiady, Sieradz 2022,

Tomasz „Kruszon" Stępiński, Jak założyć klub fantastyki?, Sieradz 2021.

Seria Almanachy:

Tomasz „Kruszon" Stępiński, Almanach Biura Wystaw Artystycznych w Sieradzu, Sieradz 2025,

Tomasz „Kruszon" Stępiński, Almanach tolkienowski, Sieradz 2025,

Tomasz „Kruszon" Stępiński, Almanach Nowej Fantastyki, Sieradz 2024,

Tomasz „Kruszon" Stępiński, Almanach sieradzki, Sieradz 2023.

Albumy graficzne:

Paweł „Padre" Jezierski, Tomasz „Kruszon" Stępiński, Back to Vintage. Girls in Space, Sieradz 2024,

Paweł „Padre" Jezierski, Tomasz „Kruszon" Stępiński, Back to Vintage SF! Sieradz 2023,

Paweł „Padre" Jezierski, Tomasz „Kruszon" Stępiński, Jest steampunkowo! Sieradz 2023.

ZAPRASZAMY DO LEKTURY! I NA NASZEGO BLOGA KMFSAGITTA.PL! ZNAJDZIECIE TAM WYWIADY, ARTYKUŁY, RECENZJE I DUŻO INTERESUJĄCYCH INFORMACJI!